PlayStation

公式ガイドブック
OFFICIAL GUIDE BOOK

Gダライアス
DARIUS



GDARIUS

PlayStation

公式ガイドブック
OFFICIAL GUIDE BOOK

Gダライアス

DARIUS



GDARIUS



Gダライアス

G DARIUS

公式ガイドブック

Story

広大な宇宙に１つの惑星があった。
その星に生まれた生命は、時を経て文明を手に入れその為に争い、滅亡の危機に瀕した。
だが１人の男によって平和は再び甦った。
彼の名は「アムネリア」。
彼の名を星の名にして称え、人々は暮らしていった。
彼はあるものの導きにより力を手に入れ、世界を救った。その力は子孫に受け継がれてゆく。
そして時は流れる。

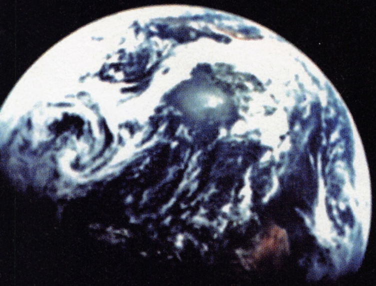
アムネリア暦547年、王ブレザはあるものを偶然に発見する。
代々アムネリアの血筋には不思議な力があり、彼もまた例外ではなかった。
王でありこの星一番の科学者であった彼は、新しいエネルギーの研究に没頭していた。
ここアムネリアでは、「カジュ」と呼ばれる土が取れ、これをある種の液体を調合して作った「ノア」と呼ばれる液体に浸ける事により起こる、振動により動力を得ていた。
しかし、「カジュ」はアムネリアの命ともいうべき木々が育つに必要なものであり、無限ではない為に深刻な問題となっていたのだ。
そんな時、王ブレザは究極ともいえるエネルギーを作り出す方法を発見、アムネリアのエネルギー問題は一気に解決した。
再び人々の生活が潤い始めた頃、王は宇宙開発の発表を行った。
『やがてこの星も我々の生活の場として窮屈と感じる時代が来るだろう。その日の為に私は新たな大地を皆に与える事を約束する。』

アムネリアの衛星「ブレザ」に人が住む様になり、50年の歳月が経とうとしていた。
平和を極めたこの時代、人々は600年前の過ちを繰り返すが如く、２つの惑星での争いが始まった。
そして６年後、アムネリアのもう一つの衛星「マーサ」の取得をめぐり、アムネリアとブレザとの戦いは熾烈を極めていった。
ほとんどの科学者はいかに多く人を死に至らしめるかの研究に没頭していき、遂に悪魔の力を作り上げてしまった。
悪魔の名は「All Nothig」、全てを無にする兵器の名前である。
この「A.N」を使った戦いにより、「ブレザ」という星が宇宙から消えた。
自らの過ちに気づいた人々は、兵器を捨て再び平和への道を歩み始めた。
この時アムネリア暦609年、アムネリアの血をひく新しい命が誕生した。

そして14年後、大戦によって最後のアムネリアとなった少年は王となった。
この幼き王もまた不思議な力を持っており、復興を目指す人々の道標として活躍してきた。
そんな彼が王となる事を誰も拒む者はいなかった。
新王誕生で沸き返る人々の前でアムネリア25世が最初に言った言葉は
『備えよ！　やつらがやって来る！』
であった。
幼少の頃から持っている「未来を見る」能力(ちから)で、何回も危機を救ってきた新王の言葉を誰一人疑うものはいなかった。

そして、王立宇宙軍が設立、その３年後やつらがやってきた。
完璧を期した宇宙軍はアムネリアの衛星「マーサ」にてやつらを迎え撃った。
最初の閃光が見えてから３時間後、宇宙軍は壊滅し人口の３分の２を失った。

後の調査でマーサで戦った敵戦力は、偵察程度のものであった事が判明。
この事があり、人々はいつしか未知の侵略者の事をアムネリアで「死を司る者」の意の「シーマ」と呼ぶようになる。



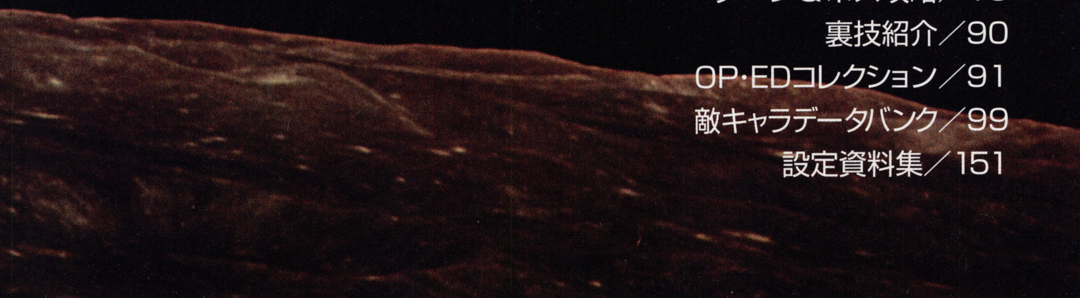
アムネリアの文明ではシーマに対抗できないと人々が絶望しかけている時、王は言った。
『我々が生き残るには、もうこれしかない。』
王が言った最後の策は、かつて1つの惑星を滅ぼした悪魔の力「A.N」とシーマの力を融合した戦闘機を創りあげるというものだった。
王の言葉を実現化すべく、マーサ戦にて手に入れた敵ソルジャーを元に２機の最新鋭戦闘機を完成させた。

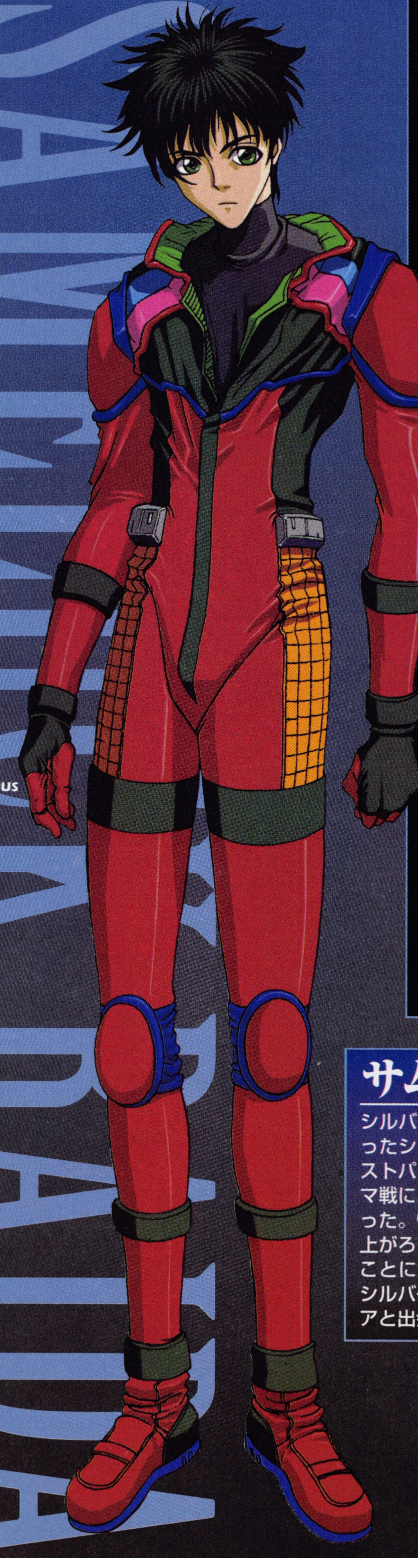
その戦闘機には世界を救った「アムネリア１世」を導いたと言われている伝説の鳥と同じ名前である
「シルバーホーク」と名付けられた。

敵の本隊はすぐそこまで迫っている。
王立宇宙軍の生き残りであり、最後の切り札「サムラック・ライダ」と「ルティア・フィーン」の乗ったスペースクルーザー「エンゼルガード」はその格納庫に“銀色の鷹”を乗せ、いまカタパルトを飛び立った。

アムネリア王は小さくなって行く機体を見つめ、小さくこう言った。
『君らは生命（いのち）の誕生（はじまり）を見るだろう……。』

CONTENTS





SILVER



シルバーホーク

正式名称『ARCF-R07A PLUS』。通称シルバーホーク。強大な敵『シーマ』に対抗すべく、かつて衛星ブレザを消した悪魔の力『All Nothing System』をメイン機関としている最新鋭機である。A.Nシステムはオーバーテクノロジーであり、一歩間違うと宇宙ごと消滅させ得るエネルギーがあるといわれており、偶然にも手に入れた敵機械生命体のコアと融合させる事によりシステムが制御可能となった。それにより敵を補足するキャプチャーシステム、並びに補足した敵を取り込んでエネルギー変換して打ち出すαビーム等、絶対的な装備を誇る。
全高14.815m、全長26.55m、全幅20.713m（m＝メルタ）

サムラック・ライダ

シルバーホーク1号機専属パイロット。当時開発中であったシルバーホークの原型となった『ARCF-06A』のテストパイロットであったが、正式パイロットが先のシーマ戦により戦死したため、そのまま正規パイロットとなった。性格はいたって温厚で相手を出し抜いて上にのし上がろうという気性は持ち合わせていないが、間違ったことに対しては決して屈しない面も持ち合わせている。シルバーホークのパイロットになったことによりルティアと出会う。男。17歳。

G DARIUS

HAWK





ルティア・フィーン

アムネリア王がシーマの予言後自ら選出してきたシルバーホーク2号の専属パイロット。そのときわずか11歳であったが、シミュレーターでのドッグファイト撃墜数は当時のエースパイロットと並ぶほどであった。シーマ戦にて家族を全て失い、人前ではほとんど喜怒哀楽を見せる事がなくなってしまっていたが、同じ境遇のサムラックとの出会いにより、笑顔を取り戻していった。パイロットとしての一流の腕前はアムネリアの血縁者のためとういう噂があるが、真実は定かではない。女。14歳。

CHARACTER

GAME MODE

本作品ではアーケードと同じ内容が楽しめるアーケードモードに加え、ビギナーモードやVSボスモードが追加されている。『Gダライアス』を初めて遊ぶ人はもちろん、ゲームセンターで遊び尽くした人にもより多彩にこのゲームを楽しめるようになっている。

ARCADE

アーケード版と同じ内容が楽しめる。進行ルートを選択していきながら、全5エリアを攻略していく。最終面は5つあり、それぞれ違ったエンディングが用意されている。

BEGINNER

自機の初期パワーアップ状態が調節可能で、ミスをしてもパワーアップ状態変わらないモード。その後は基本的にアーケードモードと同じだが､エンディングは見られない。

VS BOSS

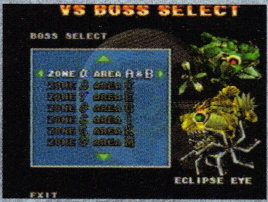
ゲームに登場する全30種類のボスを任意に選択して、ボス戦だけを楽しむことができるモード。ビギナーモードと同じく初期パワーアップ状態が調節可能だ。

OPTION

各ゲームモードのゲーム設定やコントローラーのボタン配置変更、メモリーデータのセーブやロードなどの作業をここで行う。OPやEDのムービーもここで楽しめる。



←初心者にやさしいビギナーモード。初めからパワーアップ可能だ。



←次々とボスが現れスリリングなプレイが楽しめるVSボスモード。



←自分の好みや腕前に合ったゲーム設定で、より快適にゲームができる。

STAGE SELECT

【ゾーンセレクト】

ダライアスシリーズ作品を通しての特徴であるゾーンセレクト。1つのゾーンをクリアするたびに、次のゾーンを2つの中から選択し進んでいく。

このシステムにより、ゲームクリアまでのルートが多彩でいつも新鮮なプレイを楽しむことができる。また、ルートによっては難易度にも大きな違いがあるので、ゲーム攻略においても重要なポイントになっている。



←エリアのボスを倒すと次のステージへの分岐が出現する。



➡もちろん好みで選択してもOK。君の思うままに進もう。

【エリアセレクト】

本作品で新たに追加されたシステムで、ゾーン内でもルートの分岐点が出現する。ゾーン進行中、画面を上下に分けるラインが出現し、このラインが消える前に自機を画面の上下に移動させ、進むエリアを選択する。

エリアの分岐は、ゾーンの分岐と同様にステージの構成が変化。また、ボスの攻撃パターンも変化しており、更に攻略ルートの選択の幅が豊富になった。



←同じゾーン内でも、進むルートが空や海などに変化する。



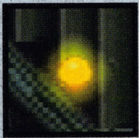
➡ボスの攻撃パターンも変化し、難易度にも差がある。

ITEM&POWER UP ①



◆1UP

このアイテムを取ると、自機の残り数が1つ増える。このゲームでは得点による1UPはないので非常に貴重だ。ステージの隔壁や地形などの決まった場所にショットを撃ち込むと出現する。



◆敵全滅

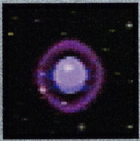
画面内のザコ敵を全滅させることができる。1UP同様、決められた場所にショットを撃ち込むと出現。Rマヤリークなどの耐久力のあるやっかいな敵も一撃で破壊するので、上手に利用したい。



◆得点

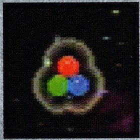
得点ボーナス。アイテムを取った自機の方向によって、あらかじめ定められた数種類の得点がランダムに獲得できる。その種類は下の表を参照してほしい。出現条件は、上の2つのアイテムと同じだ。

前	後	上	下
100PTS	50、200、1600、51200、PTS	800、3200、25600PTS	400、6400、12800PTS



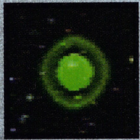
◆キャプチャーボール

敵機を捕らえ、自機の味方にできるキャプチャーボールが1つ増える。ゲーム攻略の最大のポイントになるアイテムだけに、1つでも多く取っておきたい。紫色の空中敵を破壊すると出現する。



◆トリプルユニット

コンティニューをしたときだけに出現するアイテム。これ1つで、ボム、ショット、アームが各1段階パワーアップする。ボムやショットはともかく、アームがすぐに手に入るのがありがたい。



◆対地ショット

ボムを1段階パワーアップさせる。パワーアップは、1つの形状で3段階パワーアップした後、次の形状に変化する。形状は、ノーマル、ツイン、マルチの3種類。上下や後から迫る敵に威力を発揮する。



ノーマルボム
下前方へボムを投下する初期状態。このままでは少し頼りない。



ツインボム
上前方へ投下するボムが追加。基地ステージもこれで安心。



マルチボム
更に上下後方へ投下するボムが追加。後ろの敵にも対応できる。

ITEM&POWER UP ②

◆対空ショット



ショットを1段階パワーアップさせる。パワーアップは、1つの形状で6つの段階に威力を増し、次の形状に変化する。種類は、ミサイル、レーザー、ウエーブの3つ。威力や性質も異なっている。

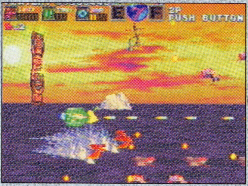




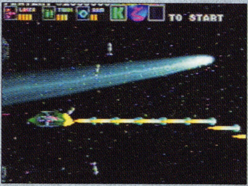


■ミサイル

初期装備のショット。威力は最弱だが連射がきき、パワーアップを重ねれば攻撃範囲も大きくなっていく。序盤ステージはこれで十分。



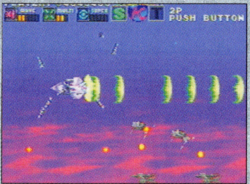


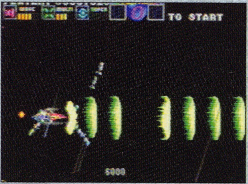


■レーザー

敵を貫通するレーザー。攻撃力はミサイルよりも高いものの、パワーアップを重ねても攻撃範囲が小さく闘いにくい。早くウェーブにしたいところ。







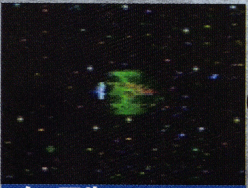
■ウェーブ

攻撃範囲が大きく、敵はもちろん、地形までも貫通させることができる最強のショット。後半のステージまでには、ぜひこのショットにしておきたい。

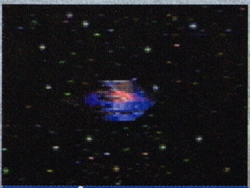
◆アーム



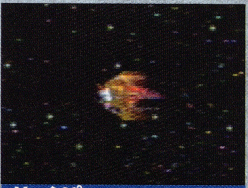
敵の攻撃から自機を守ってくれるバリア。アームには3つのランクがあり、MAX耐久力が決まっていてアイテムを取るたびに耐久値が回復していく。アイテムを6つ取るとランクアップする。



ノーマル



スーパー



ハイパー

アーム取得時の耐久力増加率

ランク	アームがない時	アームがある時
ノーマル(MAX3)	+3	+1
スーパー(MAX4)	+3	+2
ハイパー(MAX5)	+3	+3

CAPTURE ACTION ①

◆キャプチャーボール

このゲーム最大の特徴であり、最大の攻略ポイントでもあるのがこのキャプチャーボールである。このボールを発射、敵にヒットさせると自機のオプションとして捕らえることができる。

キャプチャーボールは、１Ｐなら左下、２Ｐならば右下にストックが表示され、アイテムによってのみ補充が可能になっている。ちなみに、ボールが敵機に当たらず画面外に消えてしまってもストックを消費したことにはならないので安心して使用できる。

キャプチャー後は、支援攻撃をしたり、自機の盾となったりと機体ごとに様々な形態をとる。キャプチャーの対象は中ボスを含む空中敵のほとんどにわたり、場面によってこれらの能力を使い分けることが、このシステムを上手に使いこなすためのポイントだ。

さらにキャプチャー後は敵の攻撃を受け、規定の耐久値を超えると消滅してしまうが、そのまえにこれをエネルギーに変換し、αビームとキャプチャーボムという２種類の武器として使用することが可能。αビームは対ボス戦攻略の要、キャプチャーボムは危機的場面での緊急回避として大いに利用できる。



⬅キャプチャーボール発射。しっかり狙ったとおりの敵機を捕らえたい。



⬅ヒットした敵機へ電撃が走り、自機へ引き寄せられていく。



⬅キャプチャー成功。機体により様々な攻撃法やフォーメーションがある。



⬅キャプチャー後の攻撃方法は実に多彩。これは、自機の周りを旋回し、前後に攻撃をする、Rタノール。



⬅中ボスは通常攻撃の他に、コマンドを入力して特殊攻撃を発射することが可能。攻撃力も高い。

◆キャプチャーできない敵

敵機の中には、「ソリドナイト」という金色の金属でできたものがあり、これらはキャプチャーもαビームも効かない。また、中ボスにはすべてソリドナイト製のヘッドパーツがついていて、中ボスをキャプチャーする場合は、まずヘッドパーツを破壊する必要がある。



⬅強力無比なαビームもソリドナイト製の敵の前にはまったく役立たず。

【ソリドナイト製の敵】

- ●ソリドナイト
- ●フェナチルド
- ●Rヤズカ・タカーミィー
- ●ソリドミサイル
- ●ミーカラム
- ●Rソイドプラス
- ●ノオ
- ●RノウコキャリヤーA
- ●RノウコキャリヤーB
- ●全中ボスのヘッドパーツ

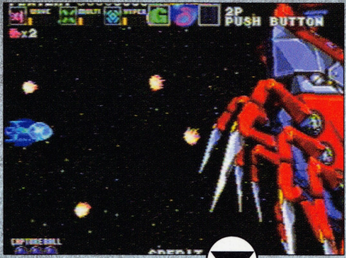
CAPTURE ACTION②

◆αビーム

自機の攻撃のうち最大最高の威力を持つのがこのαビーム。敵機をキャプチャーしている時に、○ボタンを約1.5秒押しっぱなしにしておくと、発射が可能になる。

ボタンを押しっぱなしにしている間は、攻撃ができずその身を危険にさらすことになるが、発射してしまえばボスの体当たりや、ロングレーザー以外のほとんどの攻撃を蹴散らし、強力無比の威力を発揮する。

また、ビームを発射している間、□ボタンを押していればビームにパワーを送り込むことができ、最高２秒間発射時間を長くすることが可能。これは下で解説するカウンタービームを行う際にも重要な事なので、αビームを発射したら、必ず□ボタンを押しておくことをオススメする。



⬅○ボタンを押しっぱなしにし、自機の先端に青い光の玉ができればαビームの準備完了だ。



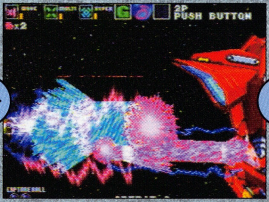
➡ボタンを離せばαビーム発射。キャプチャーした敵によって威力は異なる(下の表参照)。

◆カウンタービーム

αビームはボスが発射するβビームと衝突させることによって、βビームを吸収し更に強力なビームにすることができる。ビーム衝突中は□ボタンでパワーを入れないと、反対にカウンターを喰らう恐れがあるので注意だ。最高４回まで吸収できる。



⬆ボスがβビームを撃つ直前にも前兆がある。それに合わせて……。



⬆αビームを撃つ。□ボタンを押してパワーを入れよう。



⬆カウンター成功。ビームの太さが大きくなり、威力もアップ。

αビームの種類	ザコの種類	ビームの太さ	使用時間	攻撃力
ノーマル	ザコ敵	1	5秒	小
ノーマル1.5倍	大ザコ	1.5倍	5秒	↓
カウンター	中ボス	2倍	5秒	↓
ダブルカウンター	—	3倍	5秒	↓
トリプルカウンター	—	4倍	5秒	↓
フォーフォルドカウンター	—	5倍	5秒	大

GDARIUS

CAPTURE ACTION ③

◆キャプチャーボム

敵をキャプチャーしている状態で、キャプチャーボタン(×ボタン)を押すと広範囲に爆発するキャプチャーボームが発生する。これはαビームとは違いボタンを押すと同時に発動し爆発の間は自機が無敵状態になっている。また、キャプチャーした敵機によってボムの爆発の範囲に差がある(下の表を参照)。



←緊急回避に使ったり、中ボスをキャプチャーする時などに大いに活躍する。

敵の種類		ボムの爆発範囲
ザコ敵(一部を除く)		小
大ザコ&ザコ敵	Rタバシ Rワ・ガセハ Rマヤリーク エクリプスミサイル パンツァーグレネード 浮遊機雷	中
中ボス		大

◆キャプチャー行動による得点変化

キャプチャーに関する攻撃で敵機を破壊すると通常の得点より多く獲得できる。変化の具合は下の表の通り。キャプチャーボールはストックした状態でクリアしてもなんの得点にもならない。有効に使えば使うほどハイスコアにつながるのだ。

敵を倒した状態	得点の変化
キャプチャーした敵(弾&本体)で敵を倒した場合	2倍
キャプチャーボム	3倍
ノーマルαビーム	4倍
ノーマル1.5倍αビーム	4倍
カウンタービーム	6倍
ダブルカウンタービーム	8倍
トリプルカウンタービーム	10倍
フォーフォルドカウンタービーム	12倍

TECHNICAL RANK ①

◆テクニカルランク

ゲームオーバー時に表示されるテクニカルランクは、ゲーム中の様々なプレイ内容を計算し、その得点により決定される。ランクは全部で21種類。最高ランクのゴールドホークの称号を得るためには、ノーコンティニュークリアはもちろんのこと、以下の項目において完璧をきさなければならないのだ。



←クリアしただけではゲームを極めたことにはならない。完璧なプレイで最高ランクを目指せ。

テクニカルランク採点項目

1.敵破壊率	20点
2.敵編隊全滅率	20点
3.ボス命中率	10点
4.被弾率（ミスの回数）	10点
5.コンティニュー回数	0点 （1回ごとに－1点ずつ加算）
6.到達ゾーン	15点
7.キャプチャー敵有効利用率	10点 （αビームやキャプチャーボムとして消化した率）
8.パワー装備の状態	10点 （ゲームオーバー直前の装備）
9.ボスを倒したときの決め技	10点 （それまでに決めた技のうち、最高のもの）

合計得点によるランキングの分け方表

点　数		GOLD	SILVER	IRON
91～105	HAWK	101～105	96～100	91～95
76～90	CONDOR	86～90	81～85	76～80
61～75	EAGLE	71～75	66～70	61～65
46～60	SWAN	56～60	51～55	40～50
31～45	CROW	41～45	36～40	31～35
16～30	OWL	26～30	21～25	16～20
0～15	DUCK	11～15	6～10	0～5

TECHNICAL RANK ②

A(項目1・2) B(項目3・7)得点表

破壊%	A得点	B得点
95～100%	20点	10点
90～95%未満	19点	10点
85～90%未満	18点	9点
80～85%未満	17点	9点
75～80%未満	16点	8点
70～75%未満	15点	8点
65～70%未満	14点	7点
60～65%未満	13点	7点
55～60%未満	12点	6点
50～55%未満	11点	6点
45～50%未満	10点	5点
40～45%未満	9点	5点
35～40%未満	8点	4点
30～35%未満	7点	4点
25～30%未満	6点	3点
20～25%未満	5点	3点
15～20%未満	4点	2点
10～15%未満	3点	2点
5～10%未満	2点	1点
0～5%未満	1点	1点

項目4 得点表

被弾回数	得点
0回	10点
1回	9点
2回	8点
3回	7点
4回	6点
5回	5点
6回	4点
7回	3点
8回	2点
9回	1点
10回以上	0点

項目8 得点表

ゲージ数	得点
42(最大)	10点
40・41	9点
35～39	8点
30～34	7点
25～29	6点
20～24	5点
16～19	4点
11～15	3点
6～10	2点
1～5	1点
0	0点

項目6 得点表

All Crear	15点	3面中盤戦	7点
5面ボス戦	14点	3面序盤戦	6点
5面中盤戦	13点	2面ボス戦	5点
5面序盤戦	12点	2面中盤戦	4点
4面ボス戦	11点	2面序盤戦	3点
4面中盤戦	10点	1面ボス戦	2点
4面序盤戦	9点	1面中盤戦	1点
3面ボス戦	8点	1面序盤戦	0点

項目9 得点表

フォーフォールドカウンター	10点
トリプルカウンター	9点
ダブルカウンター	8点
シングルカウンター	7点
αビーム	4点
キャプチャーボム	3点
キャプチャー敵ショット（もしくはキャプチャー敵体当たり）	2点
その他（ノーマルショット、ボムetc.）	1点
ボスを倒していない（ボスタイマーによる自爆等）	0点

CLEAR BONUS

◆ゲームクリアボーナス

最終ゾーンをクリアした場合に限り、以下の項目でボーナス得点が与えられる。項目を見てみると、いかに高いカウンターアタックでボスを仕留めるかがポイントになっているようだ。中ボスキャプチャー成功数についても中ボスのαビームならば、いきなりダブルカウンターができ、やはり高得点につながる。



←クリアができるようになったら、ハイスコアを目指してテクニックを磨け！

1：プレイヤーの残機数×100万点

2：中ボスキャラキャプチャー成功数×30万点

3：ボスにとどめを刺したαビーム回数×20万点

4：ボスにとどめを刺したカウンタービーム回数×40万点

5：ボスにとどめを刺したダブルC・B回数×60万点

6：ボスにとどめを刺したトリプルC・B回数×80万点

7：ボスにとどめを刺したフォーフォルドC・B回数×100万点

GAME RANK

◆難易度について

ゲーム内部にはゲームランクという256段階の難易度が存在する。これはゲームプレイ中の下記の条件によって刻々と変化している。アイテムによってパワーアップしていったり、2人同時でプレイすれば難易度が上がるし、ミスをして装備が下がってしまえば難易度は下がっているのだ。ちなみにオプション設定による難易度設定のゲームランクは右の様になっている。

ランク	ゲームランク
SUPER EASY	0
VERY EASY	16
EASY	32
NORMAL	48
HARD	64
VERY HARD	80
SUPER HARD	96
MANIA	112

【ゲームランクが上がる条件】

①プレイヤーの装備の上がり方
②キャプチャー中か
③2人同時プレイかどうか

※2人同時プレイの時は長く生きている方が対象。同じであれば1P。

【ゲームランクが下がる条件】

ミスして装備が落ちてしまう。
※2人同時プレイの時は長く生きている方が対象。同じであれば1P。

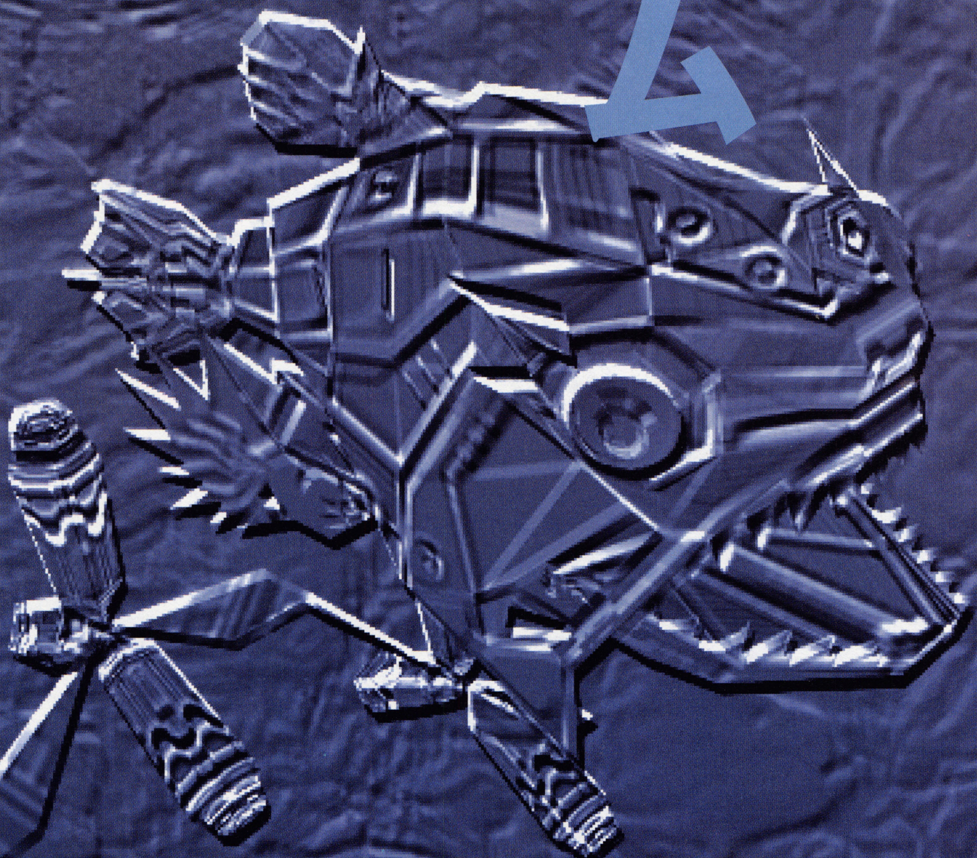
【ランクによるゲーム内容の変化】

①敵の弾数が増える。
②敵弾のスピードが上がる。
③敵の移動速度が速くなる。
④ボスの攻撃が一部変化する。
⑤ボスの耐久力が増える。

GDARIUS

ゲームシステム

ゲームクリアへ導くためのステージ&ボス攻略ページ。ステージ攻略ではアイテムの配置や注意すべきステージポイントを紹介。ボス攻略では攻撃パターン完全解析とその対処法を紹介している。



GDARIUS

ZONE MAP

これが『Gダライアス』の全ゾーンマップだ。αからoまで15のゾーンがあり、さらにゾーンの後半部分は2つに分岐している。つまり全部で30ものステージがあるのだ。1回のプレイでは5面で終了となるわけだが、エンディングもラストステージの数だけ存在するわけで、1回クリアしたぐらいではこの『Gダライアス』の半分もプレイしたとはいえないぞ。ちなみにエリア横の数字は各面で入手できるアイテム数だ。さあ、このデータを使って全ステージ全アイテム制覇を目指そうぜ！



画面中央に緑のラインが入った！
さて、どっちのエリアに進む？



ボスを倒せばゾーン選択画面に。
どう進むかは君の判断次第だ。

AREA A	6	3	2	4
ZONE α				
AREA B	5	4	3	4

AREA C	4	3	2	4
ZONE β				
AREA D	4	4	2	3

AREA E	5	4	2	4
ZONE γ				
AREA F	5	3	3	4

【目的別オススメルート】

α(A)➡β(C)➡δ(H)➡η(M)➡λ(U)

まずはエンディングを見てみたいなら、このルートがオススメ。ボス戦の難易度が低いので、一番短い練習時間でクリアできる。

α(A)➡γ(E)➡ε(J)➡ι(Q)➡ν(Z)

最初に紹介したものより少し難しいが、真のエンディングを見たいならコレ。ボスの攻撃パターンさえ覚えれば結構イケるぞ。

α(A)➡γ(E)➡ζ(L)➡κ(T)➡o(U')

ステージ間はもちろん、ボスの体についたパーツや射出されるザコでも稼ぐハイスコアコース。どれだけボス戦で粘れるか？

α(B)➡β(D)➡δ(H)➡θ(O)➡μ(X)

とにかく強いヤツと闘いたい！　という人向け。これでも満足できないならば、パワーアップを控えてプレイするしかない。

GDARIUS

ZONE δ	AREA G	5	4	3	4
	AREA H	4	4	4	4
ZONE ε	AREA I	4	3	4	4
	AREA J	4	3	3	3
ZONE ζ	AREA K	4	3	3	4
	AREA L	5	3	2	4
ZONE η	AREA M	4	3	4	4
	AREA N	4	4	4	3
ZONE θ	AREA O	5	2	4	4
	AREA P	5	4	2	5
ZONE ι	AREA Q	4	3	3	5
	AREA R	4	4	3	4
ZONE κ	AREA S	5	3	3	4
	AREA T	4	4	4	3
ZONE λ	AREA U	6	3	2	4
	AREA V	5	2	3	5
ZONE μ	AREA W	5	3	3	5
	AREA X	6	3	2	5
ZONE ν	AREA Y	6	4	4	6
	AREA Z	6	4	4	6
ZONE ξ	AREA W'	5	2	3	5
	AREA X'	6	3	2	4
ZONE ο	AREA U'	6	3	2	4
	AREA V'	5	2	3	5

アイテム数の見方

赤……ショットの数
緑……ボムの数
青……アームの数
紫……キャプチャーボールの数

ページの見方

G D A R I U S

◆ゾーン攻略ページ

①ゾーン名表示

このステージのゾーン名、タイトルを表示。ゾーンはそれぞれギリシャ文字でナンバリングされている。また、タイトルはそのステージ構成を言い表す日・英語で表現している。

②アイテム数表

このステージで出現するアイテム数を表示。分岐前の序盤エリアと分岐後の２つのエリアの計３つのエリアに分けてあるので、攻略ルートを選ぶ際に役立ててほしい。

③イメージマップ

ステージ全体の構成を表示したマップ。進攻ラインを見ていただければ、ただの横スクロールではなく、シルバーホークが複雑な軌道を描いて飛行しているのがおわかりだろう。





	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序　盤	3	1	2	2	1	1	1
エリアA	3	1	1	2	0	0	0
エリアB	2	2	2	2	2	1	0

②





ZONE α◆GREEN GLOBE

④アイテム表示

マップの進攻ライン上に、パワーアップアイテムの出現ポイントとなるシンボルを配置した。普通にプレイしていればまず撃ち漏らすことのないアイテムだが、把握しておいて損はない。

⑤ポイント攻略

ステージ内で特に注意したい攻略ポイントを抜粋して解説。突然の背後からの攻撃や、中ボスのキャプチャーのしたかたなど、これらのポイントを押さえればゲームクリアもグッと近づく。

◆ボス攻略ページ

⑥ボス名表示

ボスの名前と出現エリアを表示。同じボスであっても、ほとんどがエリアの違いで体の色が違っていたりする。ボス名の横にある写真で見比べてほしい。

⑦攻撃パターンルート

ボスキャラの複雑な攻撃パターンをデータ化した。ボスによっては、前半、後半に分かれているもの、ランダムパターンが存在するものがある。頭にたたきこめ。

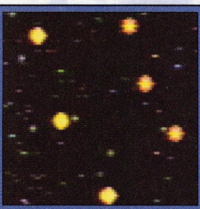
⑧攻撃パターン攻略

上のデータに従い、注意すべき攻撃方法を抜粋して解説している。写真左上の番号は、データ内の番号に対応している。とくに注意すべき所は2度にわたって解説している場合もある。

敵攻撃の種類

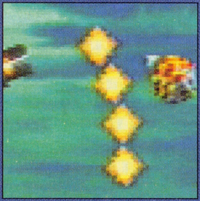
G　D　A　R　I　U　S

様々な個性を持つ『Gダライアス』の敵だけに、その攻撃方法も千差万別。レーザーやミサイルだけでも何種類もある。攻略ページに入る前に、代表的な敵攻撃の種類を紹介しておこう。



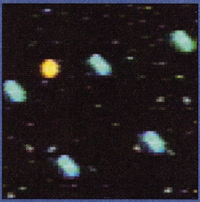
■フェザー弾

多くの敵が出す基本の弾。小さいので避けやすいが、数が多くなると逆に見えにくくなり、あなどれない。



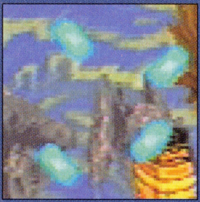
■フェザー弾(大)

バラまくように出す敵が多いが、大きい分見えやすく、スピードも遅いので、割と避けやすい攻撃だ。



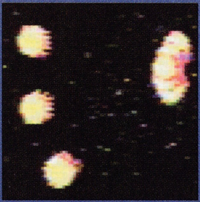
■スプレイガン

やはりバラまかれることが多いが、ショットで撃つと消えるので、ガンガン弾を撃ち込んでいこう。



■スプレイガン(大)

その名の通り、デカいスプレイガン。もちろん撃てば消えるが、フェザー弾が隠れてたりするので注意。



■エネルギー弾

フェザー弾より大きく、スピードも速め。一直線に飛んでくる。ザコの中ではレギウムが連発する弾。



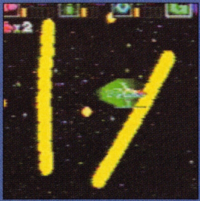
■ショートレーザー

中ボスやボスが使う短めのレーザー。バラまくように撃ってくる場合は、早めに間合いをつかむ必要がある。



■ロングレーザー

一直線で飛んでくるので、よく見て避ければ、問題はない。ただし、自機の動きが制限されるので注意。



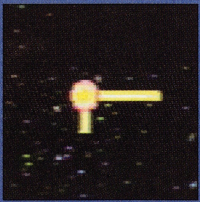
■ホーミングレーザーA

基本的には引きつけてから避けるのがコツ。単体で連続してくる場合もあれば複数でいっぺんにくることも。



■ホーミングレーザーB

ねじれながら飛んでくる。ホーミングレーザーAよりも追尾性能が高い。細いからといってあなどれないぞ。



■直角ホーミングレーザー

ボス戦では3本から4本くらいでまとまってくる。一気に引きつけ、コの字を描くように避けるべし。



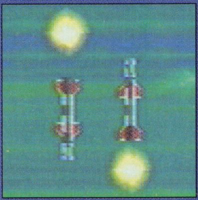
■ツインレーザー

小さく、スピードも遅いが、大量に撃ってくるケースが多い。スキ間をよく見て避けていこう。



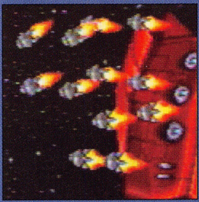
■ホーミングミサイルA

エクリプスアイが口から吐く弾。耐久力が低く、追尾性能も低い。ショットでガンガン撃ち落としてよし。



■ホーミングミサイルB

ボス戦では上下から襲ってくる。かなり堅いのでショットが弱ければ壊すより避けたほうがいいだろう。



■ホーミングミサイルC

ボスが大量に撃ってくる。耐久力がかなり高く、後ろにフェザー弾が隠れている場合もある。要注意だ。



■ホーミングミサイルD

追尾性能は高いが、スピードは遅く、ショット一発で破壊できる堅さなので、とにかく弾を撃ち込んでいけ。



■ナパーム弾

爆発して円形に広がる。連発されると、かなりの範囲がふさがれて非常に危険。後ろに引きつけ前に抜けろ。



■機雷

ディメンジョンダイバーが画面上から大量にバラまく。下で爆風に変わるので、落下中にすき間を抜けよう。



■ウェーブ

中ボス、ボスが撃つ半月形のビーム。当たり判定が広く、波打つようにカーブするものもあり、要注意。



■スパイラルビーム

ファーストキャプテンやボスが発射する強力なビーム。かなりの破壊力があり、たいていのものは貫く。



■攻撃吸収弾

アブソリュートディフェンダーのバリアーを撃ちすぎると、コイツが飛んでくる。フェザー弾より少し長い形。



■火炎

カルヒやファイヤーフォッスルが吹く強力無比な炎。動きが読みにくい。カルヒは即キャプチャーしたい。



■サンダーレーザー

ライトニングコロナタスの得意技。スピードが速く、バリエーションも多い。避けるのはかなり難しいぞ。



■βビーム

すべてのボスが装備している最強ビーム。もっとも、αビームでカウンターができるので、チャンスでもある。

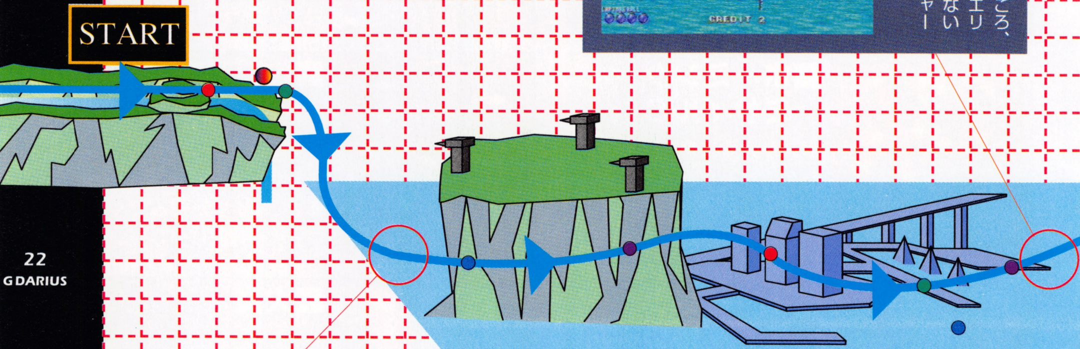
ZONE α 母なる緑の星

GREEN GLOBE

すべての基本となるステージだけに、敵の攻撃もおとなしいものだ。かたっぱしから倒すつもりで攻めていっても大丈夫だろう。



エリア選択にさしかかるころ、セヤーハーが登場する。エリアBには中ボスが出現しないので、コイツをキャプチャーしてボス戦に望もう。





スタート直後は、敵の攻撃が激しくないといっても自機にはアームがついていない。最初のアームカプセルが出るまでは、気を抜かずに進め。



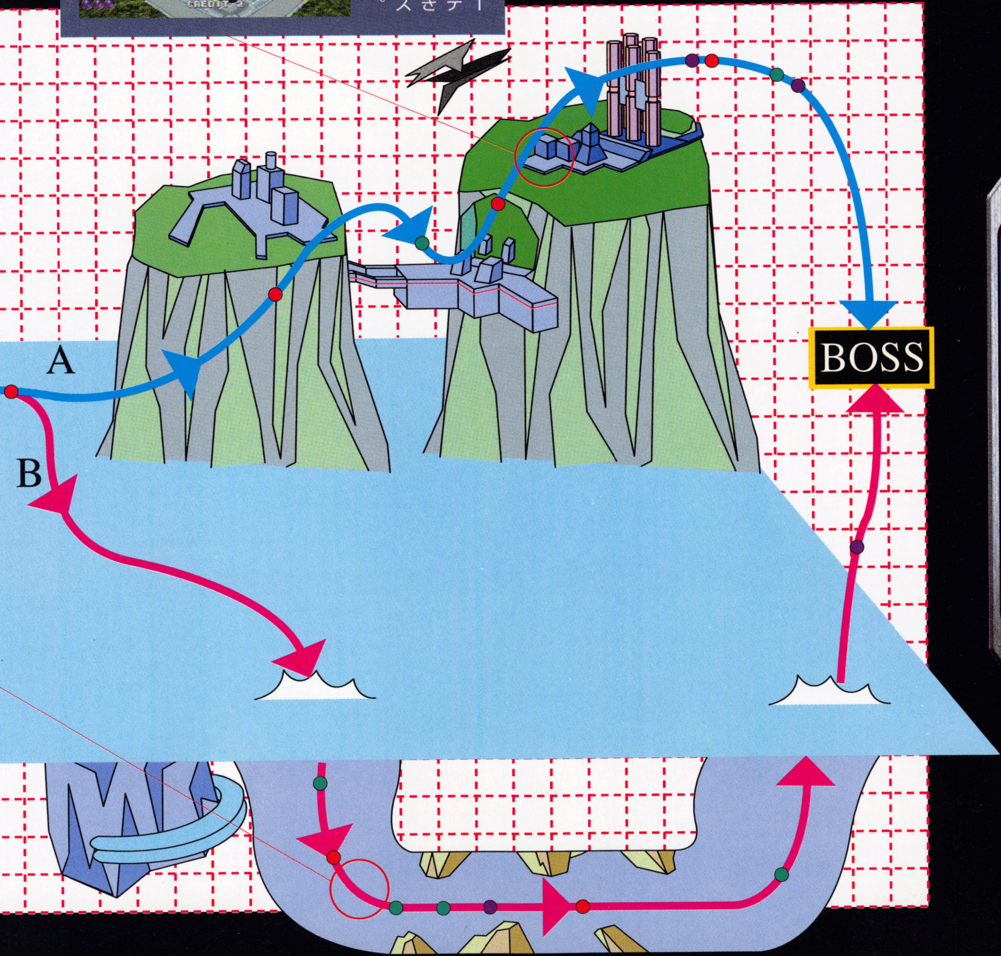
シルバーホークは水中へ突入。背後からタリーモの編隊やミズリホがやってくるので、後ろにさがりすぎていると攻撃を受けやすくなり危険

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	3	1	2	2	1	1	1
エリアA	3	1	1	2	0	0	0
エリアB	2	2	2	2	2	1	0



破壊力抜群のスパイラルビームを放つファーストキャプテン。しかしキャプチャーできれば、反対にこの武器がボス戦で大いに活躍してくれる。





VS エクリプスアイ
AREA◆A

攻撃パターン

①口からホーミングミサイルＡ　②顔から３ＷＡＹエネルギー弾　③体側面からスプレイガン　④右ミサイルランチャーからエクリプスミサイル　⑤左ミサイルランチャーからエクリプスミサイル　⑥左側へ移動　⑦顔からβビーム　⑧口からホーミングミサイルＡ　⑨尾ヒレからナパーム弾　⑩右へ移動　⑪体側面からスプレイガン(大)＋フェザーガン　⑫④に戻る



①

開いた口にショットをひたすら撃ち込んでいればホーミングミサイルＡが襲いかかってくる事はめったにないだろう。



③

３ＷＡＹエネルギー弾は一番左までさがって、真ん中の列の弾を上下に動いてかわす。弾の速度も遅いため簡単だ。



④⑤

割と大量にばらまいてくるスプレイガンだが、ショットやミサイルで壊す事ができる。こちらが撃てば撃つほど楽になる。



⑥

ミサイルランチャーから3発ずつ飛んでくるエクリプスミサイルはキャプチャー可能。自機に向かってくるヤツを狙え。



⑦

⑤の攻撃とほぼ同時にエクリプスアイが右側から左側へと移動する。この時には、もちろん自機を右側に動かす必要がある。



⑨

エネルギーをためβビームを照射する。キャプチャーしている中ボスまたはエクリプスミサイルを使ってαビームで応戦。



⑪

戦闘が長引くと、尾ヒレからナパーム弾を発射する。しかし普通に戦っているなら、まず見る事のない攻撃パターンだ。



⑪

スプレイガン(大)＋フェザーガンでの複合攻撃だ。これが終わったら再び④にもどって、ここまでの攻撃を繰り返す。



VS エクリプスアイ

AREA◆B

攻撃パターン

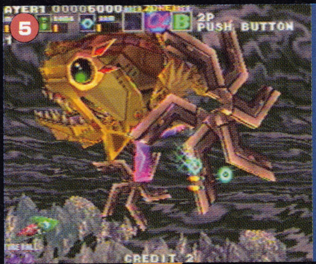
①～③　エリアAと同じ　④右六法手裏剣飛ばし　⑤左六法手裏剣飛ばし　⑥左側へ移動＋アイファザー射出　⑦額からβビーム　⑧右六法手裏剣飛ばし　⑨右六法手裏剣からスプレイガン　⑩口からホーミングミサイルA　⑪尾ビレからナパーム　⑫右側へ移動　⑬体側面からスプレイガン(大)＋フェザーガン　⑭④に戻る



2 ①～③までの攻撃パターンはエリアAと同じ。ショットを連射していれば、3WAYエネルギー弾をよけるだけでいい。



4 最初に飛ばしてくる六方手裏剣は自機をある程度狙っている。動きは遅いが、うまく誘導してかわさなければいけない。



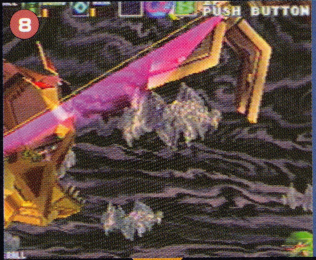
5 六方手裏剣を回転させている時には、一番下にいると安全だ。同時に右側へ移動して、次の攻撃に体制をそなえておこう。



6 左側に移動しつつ、4体のアイファザーを射出してくる。何もキャプチャーしていないならここが唯一のチャンスだ。



7 額からのβビーム攻撃。αビームでカウンターアタックをしかければここでエクリプスアイを撃沈させる事ができる。



8 ここではかなりの速度で六方手裏剣を飛ばしてくる。だが、必ず右上に飛ばすので、右下でやり過ごせば怖くない。



9 スプレイガンの乱れ撃ちは、上下に細かく動いて破壊していく。自機を一番右側まで移動させておくと、とても楽だ。



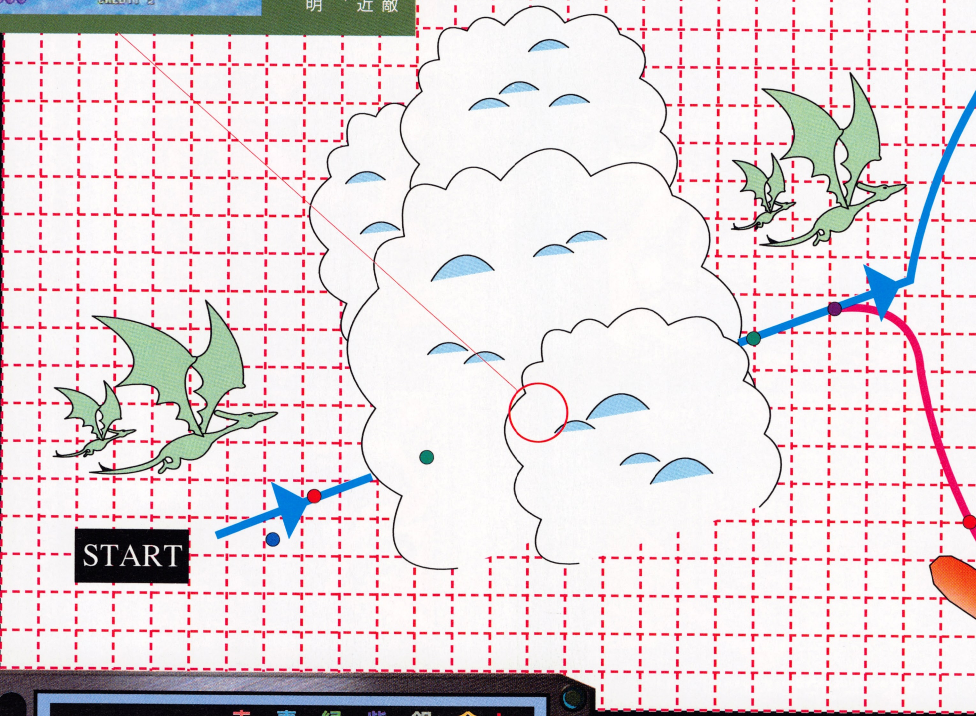
11 ナパーム弾は爆発しても、すぐには消えずに残っている。よけたからといって、すぐ引き返してとしまうと痛い目にあう。

ZONE β 巨大植物 GIANT PLANT



雲を突き破って、いきなり敵が出現してくる。通常より近い距離から攻撃されるので、後ろにさがっておくのが賢明だ。

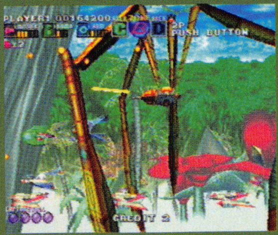
雲が一面に広がる上空から、熱帯植物が密生する森を通過していく。敵や動植物など、あらゆるものが巨大になっているのが特徴だ。



アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	2	1	2	1	0	0	0
エリアC	2	1	1	3	0	0	0
エリアD	2	1	2	2	3	0	0

C



ラムツマは耐久力に優れ、キャプチャーボムでの攻撃もあまり効き目がない。しかし、αビームを使えば簡単に倒す事ができる。

BOSS

D



上空から敵が多く現れるが、それ以上に気をつけなくてはいけないのが地上砲台の存在だ。見つけ次第に破壊してしまえ。



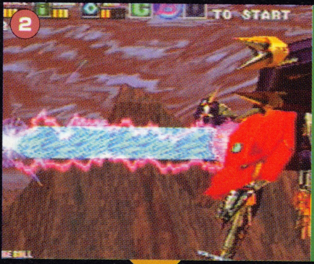
VS トライポッドサーディン AREA◆C

攻撃パターン

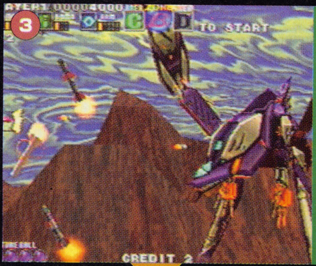
①口から7WAYエネルギー弾 ②ワイヤーレーザーガンからレーザーA ③体からホーミングミサイルB ④②と同じ ⑤③と同じ ⑥ビッグアイファザー射出 ⑦頭が開きつけ根からβビーム十フェザー弾 ⑧体からナパーム弾 ⑨ジャンプで左側へ移動 ⑩②の左右反転 ⑪③の左右反転 ⑫④の左右反転 ⑬⑤の左右反転 ⑭⑥の左右反転 ⑮⑦の左右反転 ⑯⑧の左右反転 ⑰ジャンプで右側へ移動 ⑱②に戻る



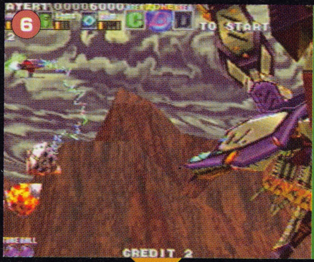
レーザーAは実体化する直前に、自機の位置を変えて回避する。あまり大きく動かず、少しずつ動いていくのがポイント。



ここまで来るのにキャプチャーしている敵があれば、αビームをたたき込む。顔を破壊しいきなりバーサクモードへ移行できる。



上下からホーミングミサイルBが飛んでくる。ミサイルの中間に入り込んで、円をえがくように移動しつつ破壊しろ。



ここでは6体のビッグアイファザーを射出するので、確実にキャプチャーしておこう。後の展開がとても楽になるぞ。



βビームと同時に大量のフェザー弾を吐き出す。αビームでカウンターアタックをしないと、よけるのが少しばかり面倒だ。



ナパーム弾はギリギリまで後ろに引きつけておいて、一気に前へ出てよける。こうする事で、⑨の攻撃の対応にもつながる。



⑧の攻撃後、自機が右側にいるなら何の心配もないが、左側にいるならば踏みつぶされる前にすばやく移動する必要がある。



バーサクモード。頭部のパーツを破壊すると、ビックスパークボールを投げてくる。ショットで押し返しつつ攻撃。



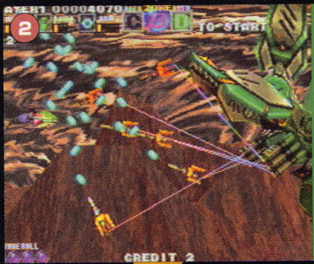
VS トライポッドサーディン
AREA◆D

攻撃パターン

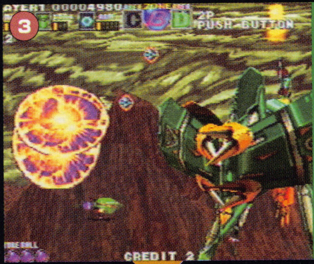
①口から7WAYエネルギー弾　②ワイヤースプレイガンからスプレイガン　③体からナパーム弾　④ジャンプで左側へ移動＋体からミサイルB落下　⑤ビックアイファザー射出　⑥βビーム＋フェザー弾　⑦口から7WAYエネルギー弾　⑧②の左右反転　⑨③の左右反転　⑩ジャンプで右側へ移動＋体からミサイルB落下　⑪①に戻る



①エリアCと同様に、最初は7WAYエネルギー弾を発射する。大した攻撃ではないだけに、うっかりミスをしないように。



②ワイヤースプレイガンからスプレイガンの乱射。自機を狙ってくるが、ショットで対抗していれば、やられる事はまずない。



③ナパーム弾は1発目をできるだけ上の方で爆発させ、それから少しずつ自機を下へと動かしていくのが確実なかわし方だ。



④ジャンプで左に移動した後は、ミサイルBが次々と落下してくる。直線的にしか動かないので、一番下の位置で見きわめる。



⑤αビームの源、ビッグアイファザーを射出する。ここでキャプチャーを失敗すると、戦闘が長期化してしまう。絶対に逃がすな。



⑥頭の部分が開いたら、βビームを発射する合図だ。こちらも負けずにαビームの用意をしてカウンターアタックを決めろ！



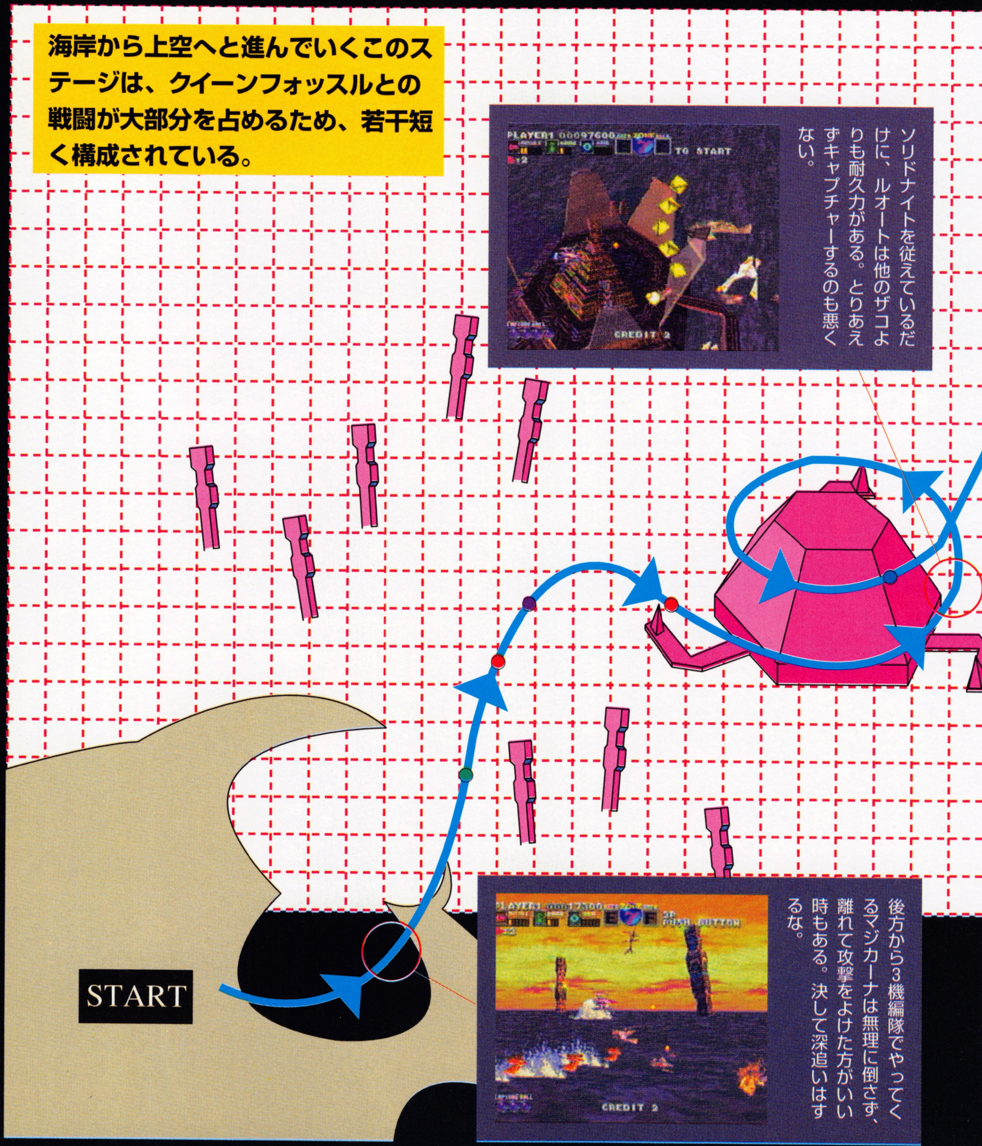
⑦左右の位置は反転しているものの、基本的には①と同じ攻撃をする。落ちついて対処すれば、まったく問題ないだろう。



※バーサクモード。頭部パーツの破壊後は、ずっとドローレーザーでの攻撃になる。後ろに退いてレーザーのすき間をくぐり抜けろ。

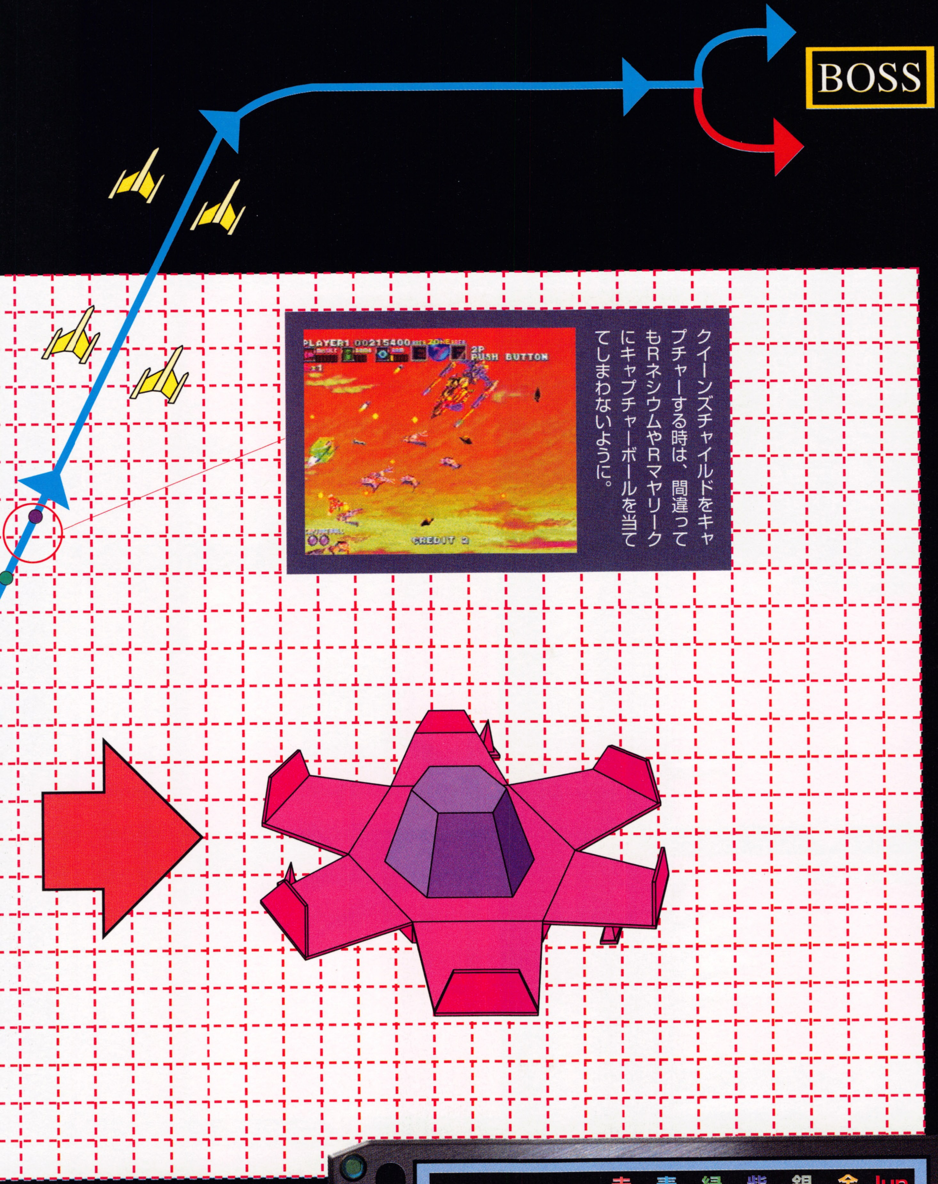
ZONE γ 巨大な船 GIGANTIC SHIP

海岸から上空へと進んでいくこのステージは、クイーンフォッスルとの戦闘が大部分を占めるため、若干短く構成されている。



ソリドナイトを従えているだけに、ルオートは他のザコよりも耐久力がある。とりあえずキャプチャーするのも悪くない。

後方から3機編隊でやってくるマジカーナは無理に倒さず、離れて攻撃をよけた方がいい時もある。決して深追いはするな。



クイーンズチャイルドをキャプチャーする時は、間違ってもRネシウムやRマヤリークにキャプチャーボールを当ててしまわないように。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	2	1	2	2	0	0	0
エリアE	3	1	2	2	0	0	0
エリアF	3	2	1	2	0	0	0



VS クイーンフォッスル

AREA◆E

攻撃パターン・前半

①ミニ尾ビレからレーザー十尾ビレからホーミングミサイルB　②背中砲台からフェザー弾十スプレイガン　③背ビレブーメラン　④ウロコからホーミングミサイルB　⑤背中砲台からスプレイガン十背ビレのガトリングガンからフェザー弾十レーザー砲からレーザーA、直角ホーミングレーザー、ロングレーザー　⑥背ビレブーメラン　⑦ウロコからミサイルB　⑧頭のハッチからアイファザー、モトジーフ、クィーンズチャイルド射出



ミニ尾ビレのレーザーをよけた後で、ホーミングミサイルBが上下から飛んでくる。大きく回りこんでミサイルを振り切れ。



背中についているのはフェザー砲とスプレイガン砲だ。すばやく接近してショットを撃ちこめば、攻撃される前に破壊できる。



背ビレブーメランは戻ってくるときだけに攻撃判定がある。3本目の背ビレはパワーアップアイテムを出すので撃ち逃すな。



前からのフェザー弾より、下からのスプレイガンが怖い。先にスプレイガン砲台を壊し、その後でガトリングガンを始末する。



直角ホーミングレーザーばかりに気をとられていると、ロングレーザーに撃ち落とされる。砲台の下でコンパクトに回避しろ。



前回同様、背ビレブーメランの3本目にはパワーアップアイテムが隠されている。他のものはかわしてもこれだけは破壊しろ。



頭部ハッチから出てくるアイファザーかモトジーフをキャプチャー。クイーンズチャイルド捕獲のためのボムとして使う。



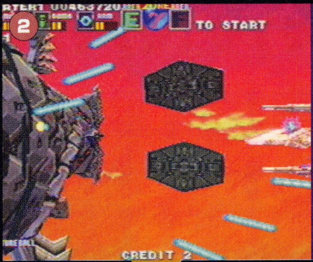
クイーンズチャイルドはヘッドパーツを失うと、ホーミングレーザーを発射する。すかさずキャプチャーしてしまえ。

攻撃パターン・後半

①体当たり十ロからホーミングソリドミサイル　②ウロコ飛ばし十レーザー攻撃　③ウロコの中からアイファザー射出十βビーム十フェザー弾(大)　④尾ビレからロングレーザー十5WAYフェザー弾　⑤ウロコからミサイルB(上下方向)　⑥体当たり　⑦ウロコの中からレーザー十ロングレーザー十ホーミングミサイルC　⑧ウロコを閉めてフェザー弾(大)　⑨ウロコからミサイルB　⑩尾ビレからサンダーレーザー十ミニ尾ビレからレーザー(尾ビレを破壊すると5WAYフェザー弾)　⑪①に戻る



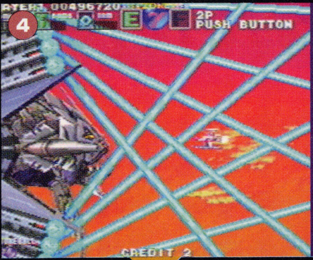
体当たりは一番後ろに下がっていれば安全。ホーミングソリドミサイルは上下に大きく動いているだけでやり過ごせる。



回転するウロコでレーザーが見づらくなるので注意しよう。飛んでくるウロコは、しっかり見ていれば簡単によけられる。



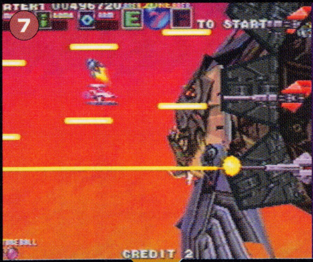
4回連続でβビームを出してくるため、片っ端からαビームでカウンターアタックをしていけば、普通はここで決着がつく。



尾ビレからのロングレーザーはきびしい攻撃に見えるが、安全地帯が存在する。写真の位置にいれば、絶対に当たらない。



ミサイルBは、まず写真の位置で下からの攻撃をかわし、続いて上からの攻撃をすり抜けるのが最も安全なかわし方だ。



ロングレーザーの近くでは、レーザーに当たりやすい。レーザーとレーザーの間に入ってホーミングミサイルCを壊せ。



ミサイルBが射出されたら、あまり動かずに、自機の正面にきたものを回避する。無理に撃ち落とそうとするのは危ない。



尾ビレに近づけばサンダーレーザーは怖くない。移動できる範囲は狭いが、レーザーや5WAYフェザー弾も楽によけられる。



VS クイーンフォッスル
AREA◆F

攻撃パターン・前半

①ミニ尾ビレからレーザー十尾ビレからホーミングミサイルB　②シリビレマジックアームからスプレイガン十直角ホーミングレーザー　③プレイヤーに向けて地獄突きをして戻る　④奥へ行ってリュウキン、モトジーフ射出　④ハラ下の機動砲台からフェザー弾十ミサイルD十フェザー弾(大)十ホーミングレーザーA　⑤下部ハッチから粒子加速砲が出現しビームA発射　⑥下部ハッチからアイファザー、モトジーフ、クィーンズチャイルド射出



ミニ尾ビレを壊せばショットのパワーアップアイテムが現れる。短期で勝負をつけるつもりなら、ぜひとも取っておきたい。



スプレイガン発射口の前につき、ショットを連射だ。直角ホーミングレーザーがくる前にマジックハンドを片づけておく。



②の時点でマジックハンドを破壊すると見られない地獄突き。腕に自信のある人は、たまに見ても面白いかもしれない。



リュウキンとモトジーフが編隊で現れるが、しょせんはザコにすぎない。キャプチャーされるために出てきたようなものだ。



上下の機動砲台は、どちらもまずフェザー砲を攻撃しろ。自機への体当たりが先にくる下の方から処理するのが定石だろう。



機動砲台が合体したらフェザー弾(大)、回転移動をした後はホーミングレーザーAがくる。上下どちらかを徹底して攻撃だ。



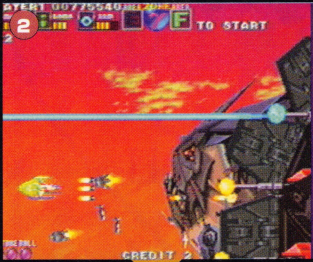
後でクイーンズチャイルドをキャプチャーできるので、ここではαビームを使ってもいい。あっさりと機動砲台を撃沈できる。



加速粒子砲の死角に入りこんで、ショットを集中的に浴びせかけろ。ビームの発射口から出る光には当たっても大丈夫だ。

攻撃パターン・後半

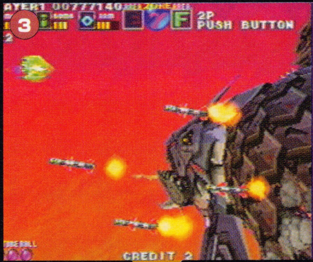
①体当たり　②ウロコの中からレーザー十ロングレーザー十ホーミングミサイルC　ウロコを閉めてフェザー弾　③ウロコからミサイルB　④尾ビレからサンダーレーザー十ミニ尾ビレからレーザー(壊れている時はフェザー弾)　⑤ウロコからミサイルB(上下方向)　⑥体当たり十口からホーミングソリドミサイル　⑦ウロコ合体シールド飛ばし十フェザー弾(大)　⑧ウロコの中からアイファザー射出十フェザー弾(大)　⑨ミニ尾ビレからレーザー(壊れている時はフェザー弾(大)十ミニ尾ビレのつけ根からβビーム十尾ビレからホーミングレーザーA　⑩ウロコからミサイルB(上下方向)　⑪①に戻る



ホーミングミサイルCは前で引きつけ、後ろに少しずつ移動しながら破壊する。上下に動いてレーザーをかわす事も忘れるな。



発射されるフェザー弾(大)の数はそれなりに多いが、スピードはとても遅い。見た目に惑わされず、冷静に対処しろ。



かなりの量で襲いかかってくる上に壊しにくいミサイルB。だが、上の方に移動していると、ほとんど動かずに済む。



サンダーレーザーを撃ってくる側の尾ビレにくっついていると、同時に発射されるレーザーもフェザー弾もよけやすい。



上下方向からくるミサイルBをかわすと、すぐに左側から体当たりがくる。なるべく右側でかわす事を心がけておこう。



ウロコ合体シールドは、飛んでくる前に一度バックをする。飛んできてからの回避は難しいので、見逃さないように。



ウロコの中からアイファザーが出現したら、すぐにキャプチャーしよう。フェザー弾(大)を防ぐのに役立ってくれるぞ。



フェザー弾(大)をよけつつαビームの準備をする。ここまで順調にショットを撃ち込んできているなら、とどめを刺せるはずだ。

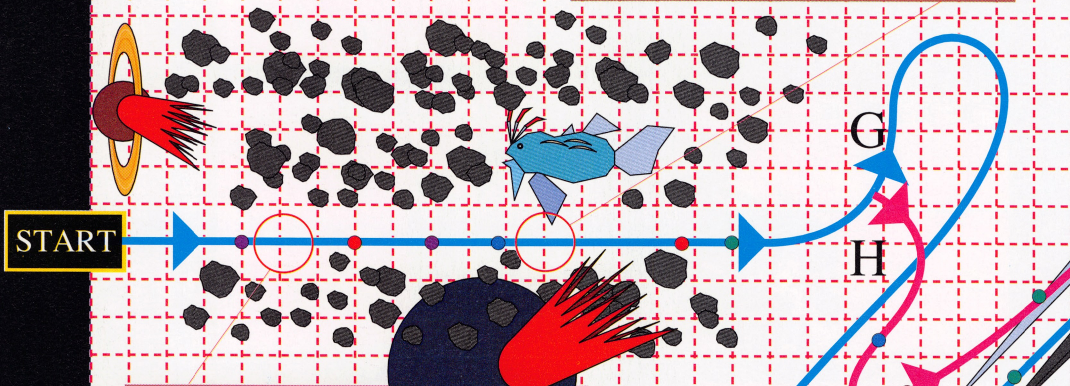
ZONE δ / 粉々の星

GRANULATED STAR

惑星が粉々に砕かれ、その破片が形成したアステロイドベルトを通り抜けていく。縦横無尽に漂う隕石は第2の敵と化す。



リバースディレクションをキャプチャーし、その体に自機を重ねて盾にする。これを逃してしまうと、これ以降の攻略が難しくなってしまう。

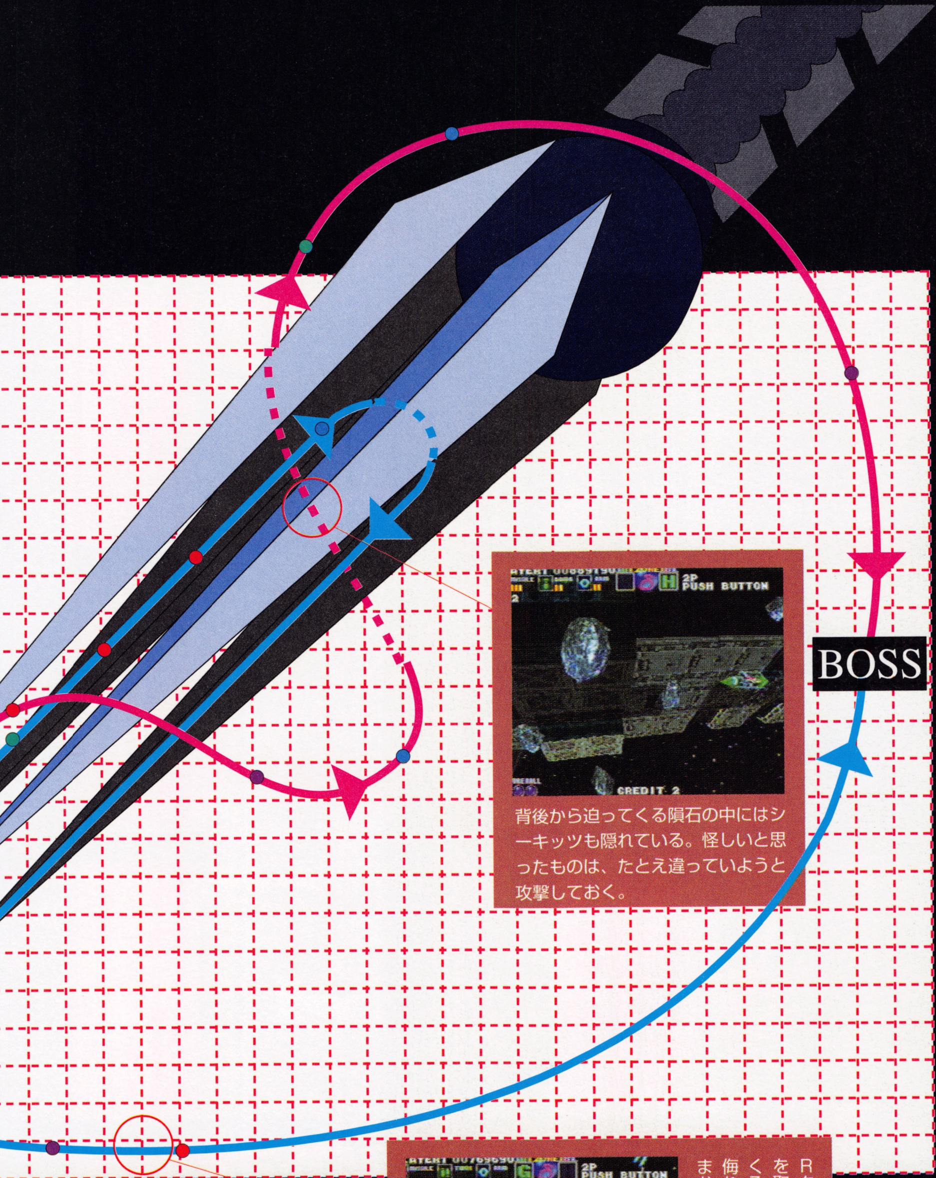




隕石が周囲をふさいでくる時には、とにかく一カ所だけにショットを撃ち込み、通路を作り出す。すばやい決断がものを言うぞ。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序　盤	2	1	2	2	0	0	0
エリアG	3	2	2	2	2	1	0
エリアH	2	3	2	2	3	0	0



背後から迫ってくる隕石の中にはシーキッツも隠れている。怪しいと思ったものは、たとえ違っていようと攻撃しておく。



Rタノールやシーキッツに気を取られがちだが、後ろからくるRサイクリンもなかなか侮れない。手早く片づけてしまおう。



VS デュアルホーン AREA◆G

攻撃パターン

①口から5WAYエネルギー弾　②目からアイビーム→ホーミングミサイルAに分裂十目から7WAYフェザー弾十尾ビレからホーミングミサイルC　③背中からホーミングミサイルC十腹からナパーム弾　④体当たり　⑤円月回転（レーザー十フェザー弾十スプレイガン十エネルギー弾）　⑥口からエネルギー弾十アイファザー射出　⑦尾ビレからフェザー弾　⑧尾ヒレからβビーム（偶数ループ：口と尾ビレからWβビーム）　⑨外周移動十反射ボール　⑩囲みフォーメーション1（レーザー十フェザー弾十エネルギー弾十ツインレーザー（2ループ目以降）
※⑩の囲みフォーメーション1は時間が経過すると触覚の角度が変化
⑪①に戻る



アイビームはホーミングレーザーA3本に分裂する。だが、画面外で分裂させれば襲ってくる本数を減らす事が可能だ。



ナパーム弾はできるだけ後ろの方で爆発させる。爆発が終わったら、そこへ引き返して次にやってくるナパーム弾にそなえろ。



かなりのスピードを出して体当たりしてくる。ホーミングミサイルCを下の移動で処理していると、ぶつかりやすいので注意。



円月回転は画面の中央でレーザー攻撃を見切ればいい。たまに触覚が当たるが、攻撃された事にはならないので大丈夫だ。



βビームはフェザー弾をすべて撃ち終えた直後に発射する。カウンターアタックの用意はフェザー弾をよけている間にしよう。



あまり下や後ろの方にいると外周移動に巻きこまれる。反射ボールは吐き出された時よりも、はね返ってきた時がやっかいだ。



囲みフォーメーションになった時は複数の攻撃が同時にくる。その中で最も注意しなければいけないのは反射ボールだ。



VS デュアルホーン

AREA◆H

攻撃パターン

①口から5WAYエネルギー弾　②目からアイビーム→ホーミングレーザーAに分裂十目から7WAYフェザー弾十尾ビレからホーミングミサイルC　③背中からホーミングミサイルC十腹からナパーム弾　④①と同じ　⑤囲みフォーメーション２（反射ボール十エネルギー弾）　⑥口からエネルギー弾十アイファザー射出　⑦口からエネルギー弾十体当たり　⑧尾ビレからフェザー弾　⑨尾ビレからβビーム（偶数グループ：口と尾ビレからWβビーム十口からホーミングレーザーA）　⑩背中からツインレーザー十移動（２ループ以降十ホーミングミサイルD）

※⑤の囲みフォーメーション２は３タイプの中からランダムに変化。

⑪①に戻る



目から撃つアイビームは、7WAYフェザー弾の時には上下、ホーミングミサイルCの時には左右に移動してかわしていく。



ホーミングミサイルCは上下を交互に破壊する。いくらか押され気味になってきたら、前方斜め下へと移動して振り切ろう。



囲みフォーメーションには全部で3つのタイプがある。ただし、攻撃が反射ボールとエネルギー弾だけなのは共通している。



3体ずつ、2回射出されるアイファザー。早めにキャプチャーしておけば、エネルギー弾から身を守るのに都合がいい。



体当たり攻撃は画面の下半分ぐらいを使ってくる。そのため、エネルギー弾はなるべく上の方へよけていくのが得策だ。



βビームの攻撃が終わると、ホーミングレーザーAを連続で出す。正面で引きつけて、上下の動きでうまく切り抜けろ。



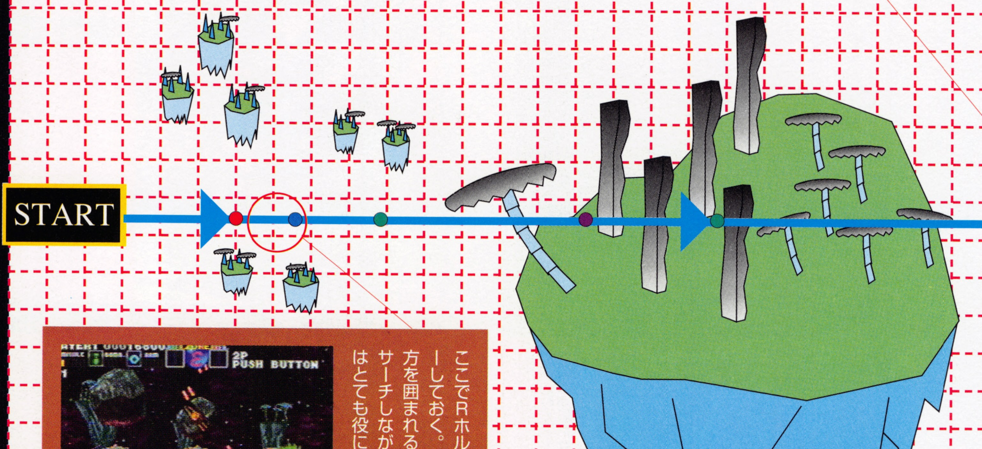
ツインレーザーをばらまきながらの移動。はっきり言って、とてもキツい。できるものなら、この攻撃の前に倒しておきたい。

ZONE ε 銀河の島 GALAXY ISLANDS

熱帯の島が宇宙に現れたような印象を受けるステージだ。あちこちから飛来する隕石群をかいくぐり、岩の向こうに隠れた敵をたたけ。



リバースディレクションをキャプチャーしたいところだが、砲台からの攻撃がとてもうるさい。キャプチャーボムを使うと楽だ。

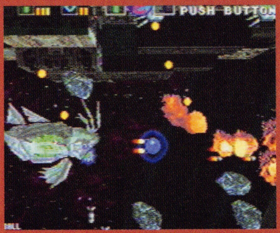




ここでRホルムをキャプチャーしておく。このゾーンは四方を囲まれる事が多いので、サーチしながら弾を撃つ能力はとても役に立ってくれる。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序　盤	2	1	2	1	1	0	0
エリアI	2	3	1	3	2	1	0
エリアJ	2	2	1	2	0	0	0



天地が逆転し、砲台が天井から攻撃してくる。隕石やザコの数も多く、弾がよけにくい。キャプチャーしたリバースディレクションを盾に使え。



Rタノールや Rサイクロンは移動が遅く、いつまでも画面から消えずに弾を撃ち続ける。隕石がジャマだが早めに数を減らそう。



VS ディメンジョンダイバー AREA◆1

ワープ攻撃(両エリア共通)

A・背ビレからウェーブ十口から分裂弾→背ビレ前部破壊後(以後共通)・背ビレからレイワイパー十口から分裂弾　**B**・下アゴからホーミングミサイルD→下アゴからホーミングミサイルD十角からホーミングレーザー　**C**・上下からホーミングミサイルC十口から分裂弾→変化なし　**D**・背ビレからエネルギー弾→背ビレからレイワイパー十口から分裂弾　**E**・上下からミサイルB十口から分裂弾→変化なし　**F**・口から分裂弾→口から分裂弾十角からホーミングレーザーA
※A～Fパターンよりランダムに攻撃



ウェーブ攻撃をかわしつつ、分裂弾にも気を配らなくてはならない。分裂弾をすばやく処理しておくのがいいだろう。



ホーミングミサイルDは、発射口である下アゴにショットを撃ち込む。連射していれば、飛んでくるのは数発で済ませられる。



上下からのホーミングミサイルCは中間に入っておく。後ろで待ち、前に進みながら回避すると分裂弾もよけやすい。



ここでのエネルギー弾は直線状にではなく、放物線状に飛んでくる。上に移動しておいた方が弾道を見切りやすいだろう。



閃光の届いた場所がミサイルBの出現位置になる。すばやく確認し、隙間に避難しろ。下からくる分裂弾も破壊できるとベター。



「攻撃は最大の防御」の言葉どおり、分裂弾は出てきた直後に壊す。絶えず口をめがけてショットを食らわせてやれ。



背ビレ前部を破壊すると、いくつかの攻撃は強力なものに変化する。むやみにショットを撃ちこむのは自滅につながる。



これも背ビレ破壊後の攻撃パターン。腕によほど自信があって、ハイスコアを狙っているのなら挑戦してもいいか?

攻撃パターン

①胸ビレ砲台からショートレーザー３連射→胸ビレ砲台が破壊後つけ根からショートレーザー５連射　②尾ビレからＳ(スクリュー)レーザー＋エネルギー弾→尾ビレが破壊後つけ根からフェザー弾＋ツノから直角ホーミングレーザー　③上空をから機雷投下　④〜⑥ワープ攻撃(一定ダメージを受けるとワープ攻撃は１回のみで行う。以後同様)　⑦ワープアウト＋アイファザー射出　⑧ツノと口からＷβビーム　⑨〜⑪ワープ攻撃　⑫ワープアウト＋アイファザー射出　⑬左側へ移動　⑭角と口からＷＢビーム　⑮右側へ移動　⑮①に戻る



ほとんど動かずに済ませられるショートレーザー。胸ビレ砲台を壊すと発射数が増えるが、それでも大した事はない。



中心からスクリューレーザー、両端からエネルギー弾を撃つ尾ビレでの攻撃。尾ビレの下側にくっつけば、それなりに安全だ。



尾ビレを破壊すると大量のフェザー弾を放射してくる上、直角ホーミングレーザーまで出す。ショットを撃つのは控え目に。



上空を通過しながら横一列に機雷を投下する。機雷の爆発は左右に広がるため、慎重かつ迅速によけなくてはいけない。



ワープ攻撃が終了した後には、4体のアイファザーを射出する。次にくるβビーム攻撃への反撃用には、うってつけだ。



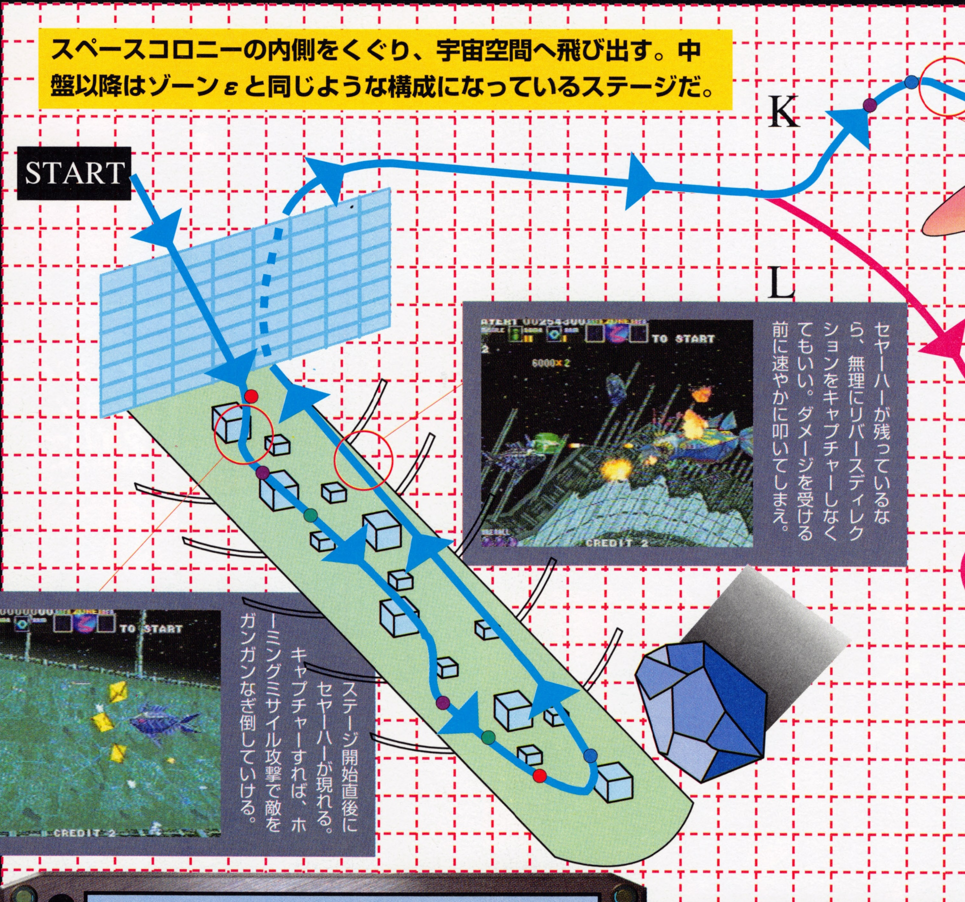
①エリアＩと同じ　②〜④ワープ攻撃　⑤ワープアウト＋アイファザー射出　⑥左側へ移動
⑦ツノと口からＷβビーム　⑧尾ビレからＳレーザー＋ミサイルＣ→尾ビレが破壊後つけ根からフェザー弾＋ツノから直角ホーミングレーザー
⑨〜⑩ワープ攻撃　⑪ワープアウト＋アイファザー射出　⑫左側へ移動　⑬ツノと口からＷＢビーム　⑭上空から機雷投下
⑮①に戻る



順番こそ異なるが、攻撃内容はエリアーとほとんど同じ。違うのは尾ビレからのエネルギー弾がミサイルCになった事だけだ。

ZONE ζ／無重力 GRAVITY ZERO

スペースコロニーの内側をくぐり、宇宙空間へ飛び出す。中盤以降はゾーンεと同じような構成になっているステージだ。



セヤーハーが残っているなら、無理にリバースディレクションをキャプチャーしなくてもいい。ダメージを受ける前に速やかに叩いてしまえ。

ステージ開始直後にセヤーハーが現れる。キャプチャーすれば、ホーミングミサイル攻撃で敵をガンガンなぎ倒していける。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	2	1	2	2	0	0	0
エリアK	2	2	1	2	0	0	0
エリアL	3	1	1	2	2	0	0



自機の回りを取り囲む隕石の内、4方向にシーキッツが潜んでいる。ツインレーザーを撃ってくる前に、ショットで前方を破壊し包囲網を脱出。

BOSS



宇宙船内の床や天井に設置された砲台類がうるさい。一掃する時は、キャプチャーボムより威力の大きいαビームを使ってみるといいだろう。



ランダム攻撃

A・イリュージョンレーザー
B・直角ショートレーザー→ムービングレーザー
C・上下フェザー弾
D・４列フェザー弾
E・扇状フェザー弾
F・ダブルばらまきフェザー弾

攻撃パターン

①パンツァーグレネード　②③ランダム攻撃
④背ビレ　⑤突進　⑥正面向く　⑦100発バリアに当たっていたら攻撃吸収弾　⑧ホーミングレーザーまたはミサイルCラッシュ　⑨正面から横向き　⑩100発バリアに当たっていたら攻撃吸収弾　⑪パンツァーグレネード　⑫⑬ランダム攻撃
⑭突撃　⑮左(右)から右(左)移動　⑰100発バリアに当たっていたら攻撃吸収弾　⑱突撃
⑲イリュージョンレーザー　⑳βビーム１
㉑βビーム２　※⑳、㉑の順番はランダム
㉒①へ戻る



イリュージョンレーザーは一番最初に光った場所から発射される。これを見逃さずに、隙間の広そうな所へ回避しろ。



直角ショートレーザーは中段で楽にかわせるが、上下からのムービングレーザーにはパターンがない。反射神経の勝負だ。



上下に大量のフェザー弾をまき散らす。弾のスピードもなかなか速く、間隔も狭い。たかがフェザー弾とはナメられない。



強力なバリアで身を守っているため、ダメージを与えるには、アゴの下についているバリア発生装置を破壊しなくてはいけない。



最初には必ずパンツァーグレネードを射出する。キャプチャーボールが３つぐらいある時ならキャプチャーしておくに限る。



背ビレを立て、頭を持ち上げたら背ビレカッター攻撃の前兆だ。画面の中央でやや高めの位置にいれば、かすりもしない。



ミサイルCラッシュは、ショットが最強の状態であっても破壊しきれる量ではない。危ないと感じたらキャプチャーボムだ。



ホーミングレーザーは動き続けて振り切るのではなく、向かってきた時に半円をえがくように移動して回避するといい。



バリアに攻撃が100発以上ヒットしていると攻撃吸収弾を扇状に撃つ。フェザー弾よりも少し長い分、当たりやすくなっている。



2本目のβビームは必ず自機のいる方向を狙って発射してくる。うまく誘導してカウンターアタックを決めてやろう。



2本のβビームを吸収したら、パンツァーグレネードの射出より前にバリア発生装置を破壊してαビームをたたき込め。



VS アブソリュートディフェンダー
AREA◆L

ランダム攻撃

A・ショートレーザー　B・直角ショートレーザー→ムービングレーザー　C・4列スプレイガン＋フェザー弾　D・ダブルばらまきフェザー弾＋スプレイガン　E・超ばらまきフェザー弾



上下にゆっくりと動きながら、ショートレーザーを絶え間なく発射する。レーザーの間が空いている所を縫うようにかわせ。

攻撃パターン

①~⑦エリアKと同じ　⑧ウェーブまたはミサイルCラッシュ　⑨~⑱エリアKと同じ　⑲ショートレーザー　⑳βビーム1　㉑βビーム2
※⑳、㉑の順番はランダム　㉒①へ戻る



S-inカーブウェーブは中ぐらいの高さで前後に動いて切り抜ける。最初のタイミングを合わせるのがちょっと難しいぞ。



エリアKでのミサイルCは自機をホーミングするが、ここではまっすぐに飛んでくる。キャプチャーボムに頼る必要はない。

ZONE η 燃える洞窟
GLOWING CAVE

このステージは、終盤にファイヤーフォッスルとの戦闘が控えている。ゾーンγと同じく、ボス戦がメインなので少々短めの内容だ。

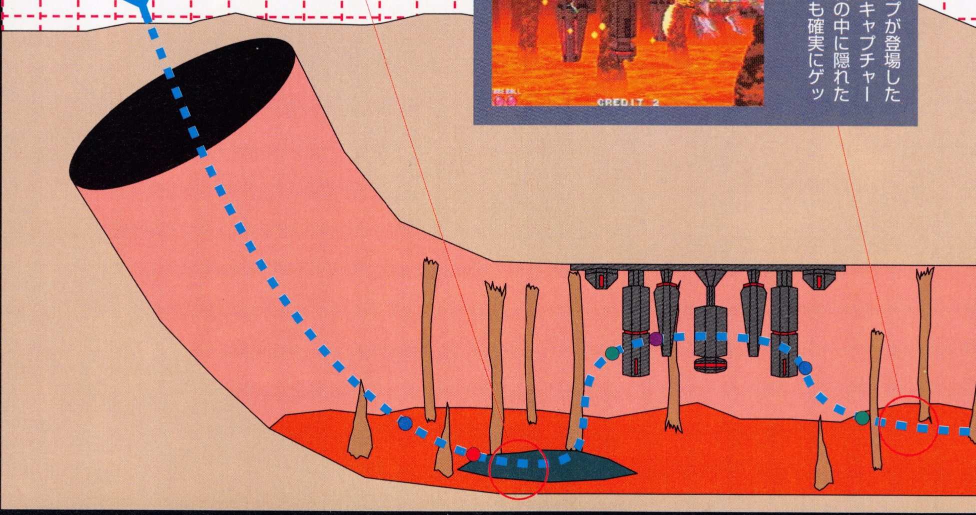


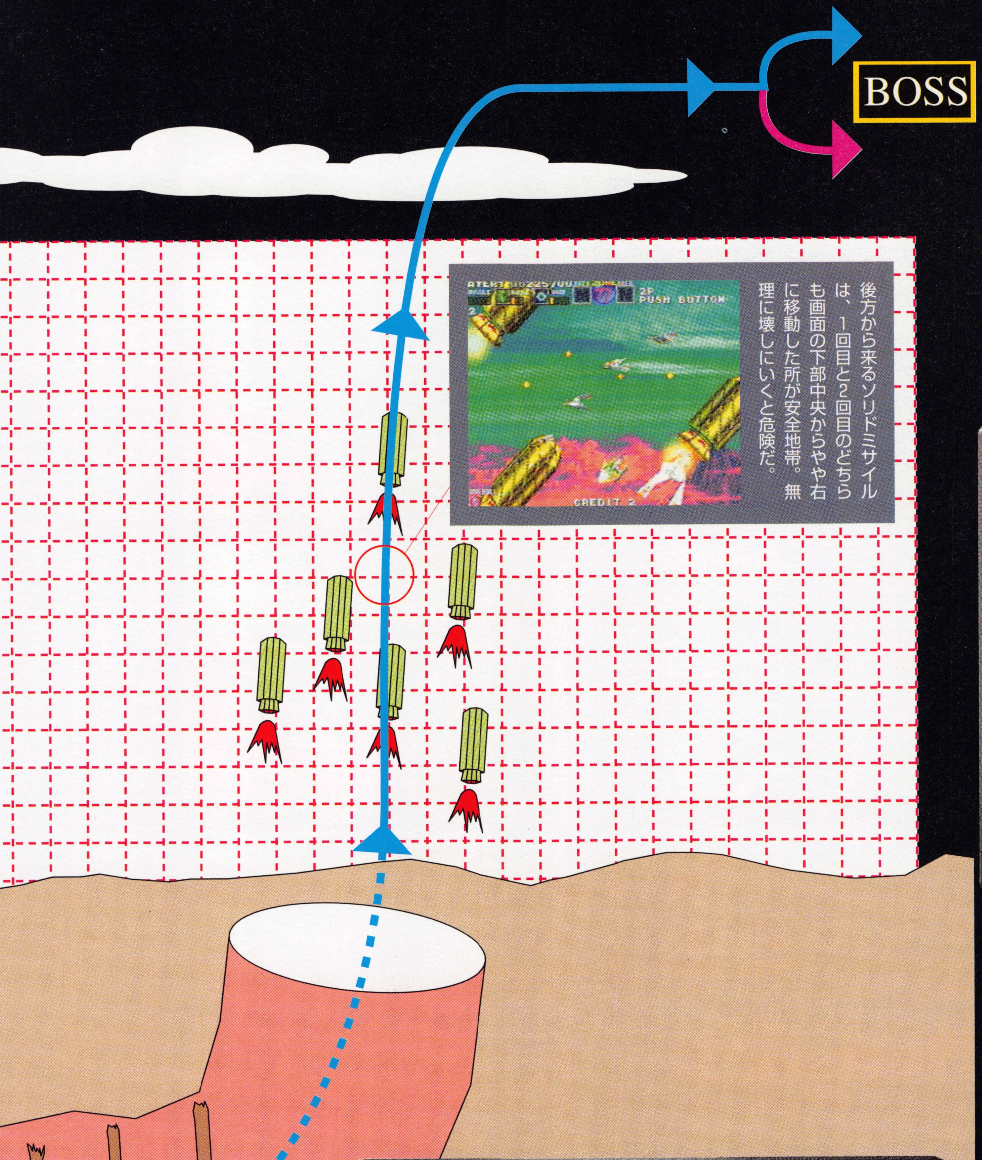
ノウコマスターは自機の下にくるとジャンプ攻撃をしかけてくる。これが結構ジャマなので、早く破壊するかキャプチャーする。

START



グレイストライプが登場したら、画面上部でキャプチャーボム。これで岩の中に隠れた1UPアイテムも確実にゲットできる。





後方から来るソリドミサイルは、1回目と2回目のどちらも画面の下部中央からやや右に移動した所が安全地帯。無理に壊しにいくと危険だ。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	1	2	2	2	0	0	0
エリアM	3	2	1	2	0	0	0
エリアN	3	2	2	1	0	0	0



VS
ファイヤーフォッスル
AREA◆M

攻撃パターン・前半

①火炎砲台から火炎弾＋ミニ尾ビレを斜め上下に火炎弾を発射しながら画面左端に飛んで戻る　②背中砲台からフェザー弾＋スプレイガン　③背ビレブーメラン　④ウロコからホーミングミサイルB　⑤背中砲台からスプレイガン＋背ビレのガトリングガンからフェザー弾＋レーザー＆フェザー砲からレーザーA、直角ホーミングレーザー、ロングレーザー、フェザー弾　⑥背ビレブーメラン　⑦ウロコからミサイルB　⑧頭のハッチからアイファザー、モトジーフ、グレイストライプ射出



①ミニ尾ビレが突進してくるために、大火炎弾は上か下の方でよける。動ける範囲は狭いが、弾の速度が遅いのは助かる。



②3基の背中砲台は少しの間だけ残しておく。すると、ショットのパワーアップアイテムを持っているリュウキンが出現する。



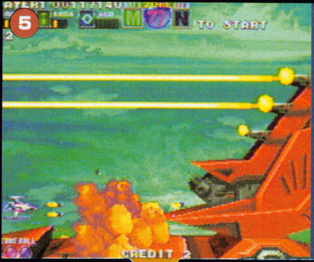
③背ビレブーメランは、大きな見かけの割には耐久力はあまり高くない。スピードもゆっくりしているので、壊しやすい。



④思いのほか破壊しづらいホーミングミサイルB。自機の正面に向かってくるものだけを撃ち落とす。その他のものは相手にしない。



⑤ガトリングガンを壊せばショットのパワーアップアイテムが出る。フェザー砲を早く静かにさせる事もできて一石二鳥だ。



⑤背ビレについた砲台からはレーザー、直角ホーミングレーザー、フェザー弾、ロングレーザーと、合計4種類の攻撃がくる。



⑥③の時に比べて飛んでくる速度が上がっている。破壊が間に合いそうになかったら、一番上に逃げてブーメランをやり過ごせ。



⑧クイーンフォッスルの時はクイーンズチャイルドが出てくるが、ここではグレイストライプが頭部ハッチから現れる。

攻撃パターン・後半

①体当たり＋口から火炎弾発射　②ウロコ飛ばし＋レーザー　③ウロコの中からアイファザープラス射出＋βビーム＋フェザー弾(大)　④尾ビレの火炎砲台からロング火炎放射＋火炎放射(ミニ尾ビレが壊されていた時)　⑤ウロコからミサイルB(上下方向)　⑥体当たり＋アイファザープラス射出＋βビーム＋スプレイガン　⑦ウロコの中からレーザー＋ロングレーザー＋ホーミングミサイルC→ウロコを閉めてフェザー弾　⑧ウロコからミサイルB　⑨尾ビレの火炎砲台から火炎弾＋ミニ尾ビレ(又はつけ根)からプロミネンス火炎放射　⑩①に戻る



体当たり攻撃後の火炎放射は、一番右下にさがっておけば安心だ。早くから移動しておいて、下アゴにショットを撃ちこめ。



大量のレーザーをバラまく。間隔が狭い上、ウロコでレーザーが見づらい。水平に飛んでくるレーザーを基準に上下にかわせ。



アイファザープラスをキャプチャーしたらすぐαビームに変える。急げば1本目からβビームのカウンターアタックに成功する。



ロング火炎放射は完全にパターン攻撃だ。1回目は写真の位置が安全地帯になっている。狭い場所に見えても、なかなか広い。



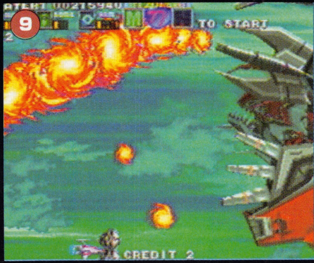
2回目のロング火炎放射は、1回目より少し上に移動してよける。3回目の攻撃は1回目と同じ所に戻っておけば大丈夫だ。



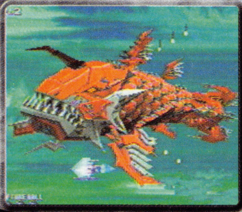
ホーミングミサイルBは、一番低い位置で下からくるものを回避してから、上の隙間の広い所へもぐりこんで切り抜ける。



体当たり後は、ツノの先端からスプレイガンをまきながらβビームを発射する。③の時とは違って、1回きりで終わる。



プロミネンス火炎放射は2回連続でくる。火炎弾がジャマだが、1回目が済んだら早く画面端に移動して2回目をかわせ。



VS ファイヤーフォッスル

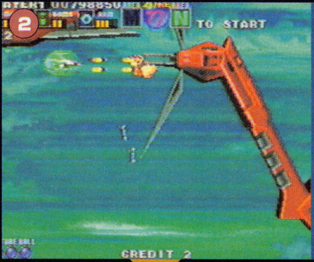
AREA◆N

攻撃パターン・前半

①火炎砲台から大火炎弾＋ミニ尾ビレを斜め上下に大火炎弾を発射しながら画面左端に飛んで戻る　②尻ビレマジックアームからスプレイガン＋直角ホーミングレーザー→プレイヤーに向け地獄突き　③奥に行ってリュウキン、モトジーフ射出　④腹の下から機動砲台(フェザー弾＋ミサイルD＋フェザー弾(大)＋ホーミングレーザー)　⑤下部ハッチから粒子加速砲が出現しビームA発射→アイファザープラス、モトジーフ、グレイストライプ射出



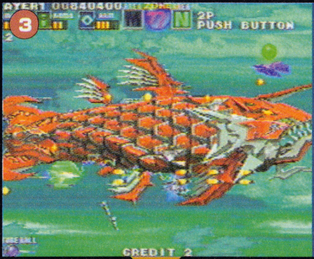
①　あらかじめ敵をキャプチャーしているなら、ここでαビーム。火炎弾の防御とミニ尾ビレの破壊で、まさに一石二鳥だ。



②　マジックハンドの先端についたスプレイガン砲には、正面の至近距離からショットを撃ち込む。とにかく連射するに限る。



②　直角ホーミングレーザーがきた時は、いったん後ろまで下がる。それから前に行き、斜め下へ進んで振り切ってしまえ。



③　ファイヤーフォッスルが画面の奥へ移動していくと、リュウキンとモトジーフが射出される。どちらかをキャプチャーしよう。



④　③でキャプチャーした敵をαビームにして機動砲台を撃ち落とす。壊した後に出てくるパワーアップアイテムを取り忘れるな。



⑤　粒子加速砲の内側にもぐりこめば、ビームは当たらない。また、接近してショットを撃てるので、あっさりと片づいてしまう。



⑤　アイファザープラスとモトジーフが下部ハッチから続々と現れる。この後にくるグレイストライプのためにキャプチャーだ。



⑤　グレイストライプは体が大きく、中心に自機を重ねるとシールドとしても活用できる。もちろんウェーブ攻撃も頼りになる。

攻撃パターン・後半

①体当たり＋アイファザープラス射出＋βビーム＋スプレイガン　②ウロコの中からレーザー＋ロングレーザー＋ホーミングミサイルC→ウロコを閉めてフェザー弾(大)　③ウロコからミサイルB　④尾ビレの火炎砲台から火炎弾＋ミニ尾ビレ（又はつけ根）からプロミネンス火炎放射　⑤ウロコからミサイルB(上下方向)　⑥体当たり(頭突き)＋口から火炎放射　⑦ウロコ合体シールド飛ばす＋フェザー弾　⑧ウロコの中からアイファザープラス射出＋フェザー弾(大)　⑨尾ビレの火炎砲台からロング火炎放射＋火炎放射(ミニ尾ビレが破壊されていた場合)　⑩①へ戻る



いきなりβビームのカウンターアタックをしても意味がない。グレイストライプと一緒に左下へ移動してβビームをよける。



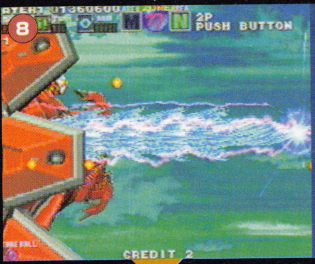
グレイストライプの大きさではどうしてもレーザーに当たってしまう。破壊される前にαビームに変えて撃ってしまえ。



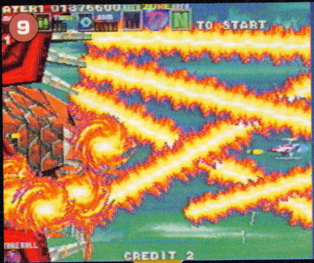
前半戦でミニ尾ビレを壊しておくと、火炎放射の届く距離が短くなる。イヤな攻撃だけに、少しでも楽にしておきたい。



火炎放射を上の方で回避するならファイヤーフォッスルの口の中に飛びこむ事になる。やはり一番下にさがっておくのが堅実。



最初に出るアイファザープラスをキャプチャーしたら、すぐにαビームを発射しろ。大ダメージを与える絶好の機会だ。



写真の位置で、ロング火炎放射の1回目と3回目をかわす。2回目はここから少し上に移動すれば問題なく切り抜けられる。



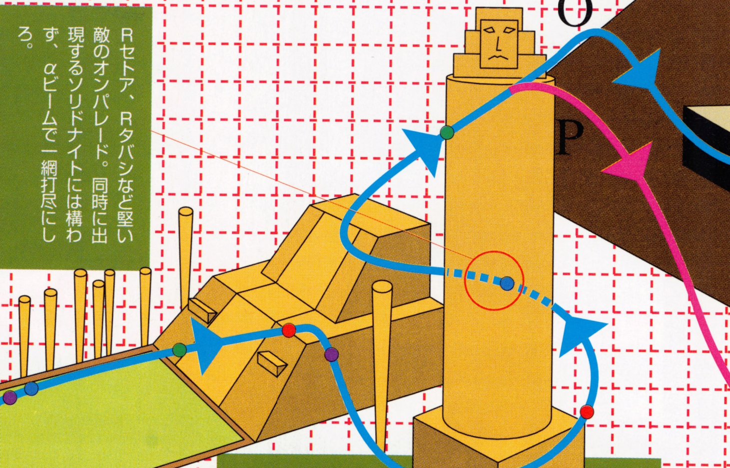
尾ビレについた砲台を壊してしまうと、ロング火炎放射のかわりに火炎弾がくる。尾ビレだけは攻撃しない方が無難だ。



①とまったく同じ攻撃だが、今度はβビームをカウンターアタックする。アイファザープラスをαビームの材料にしてやれ。

ZONE θ 画廊 GALLERY

古代文明の遺跡が立ち並ぶ、まるで広大な美術館のようなステージだ。そろそろ敵の攻撃も激しくなってくる。気を引き締めてかかれ。





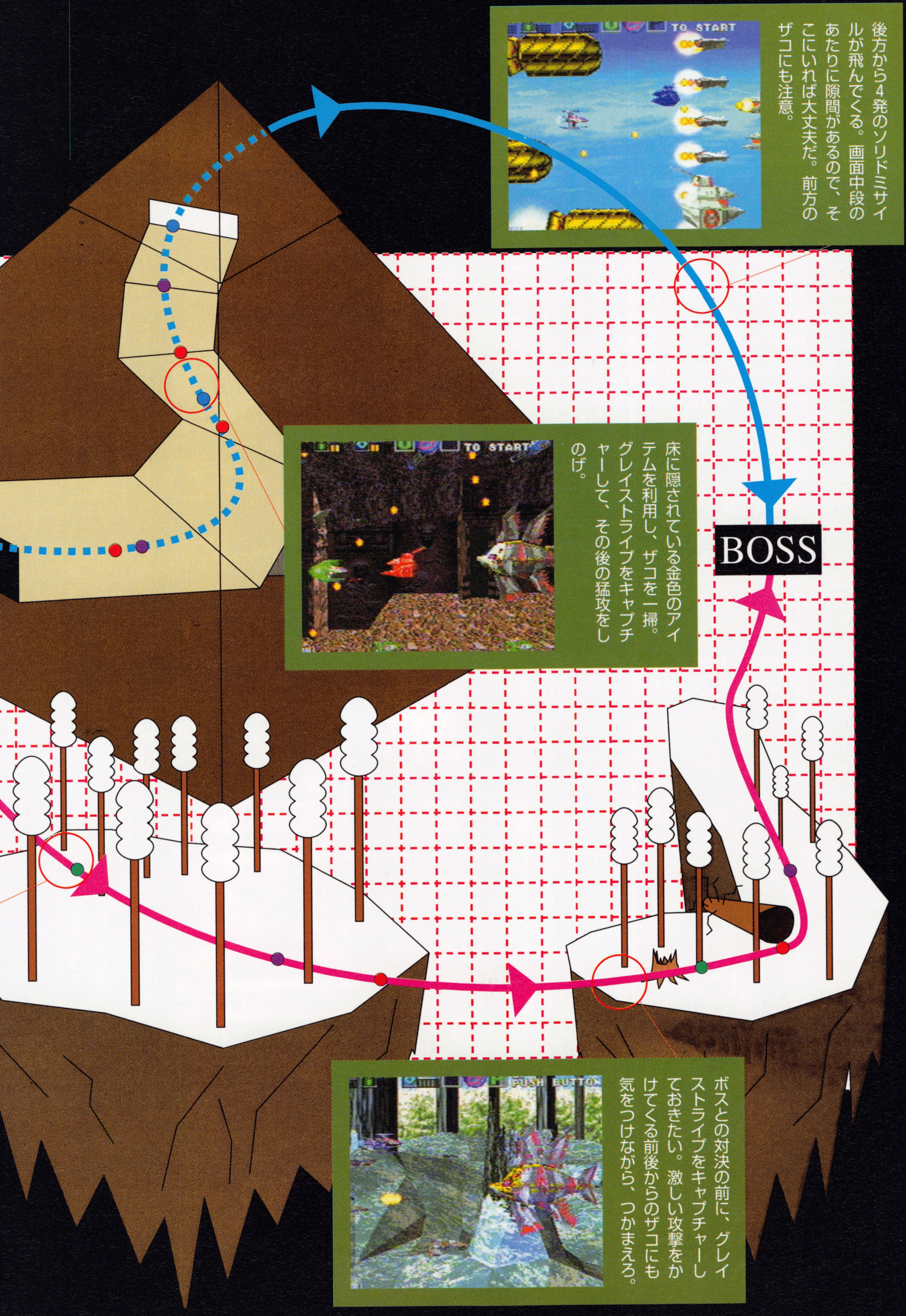
Rセトア、Rタバシなど堅い敵のオンパレード。同時に出現するソリドナイトには構わず、αビームで一網打尽にしろ。



数種類のザコが背後から攻撃をしかけてくる。Rベンサープラスのサーチレーザーは、下に逃げてしまえば当たらない。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	2	2	2	2	0	0	1
エリアO	3	2	0	2	2	1	0
エリアP	2	0	2	3	0	0	0



後方から4発のソリドミサイルが飛んでくる。画面中段のあたりに隙間があるので、そこにいれば大丈夫だ。前方のザコにも注意。

床に隠されている金色のアイテムを利用し、ザコを一掃。グレイストライプをキャプチャーして、その後の猛攻をしのげ。

ボスとの対決の前に、グレイストライプをキャプチャーしておきたい。激しい攻撃をかけてくる前後からのザコにも気をつけながら、つかまえろ。



VS デスウィング

AREA◆O

攻撃パターン

①異次元ホールからホーミングミサイルD　②背中砲台からフェザー弾　③胸ビレから直角ホーミングレーザー　④上に移動　⑤異次元ホールからソリドナイト射出→異次元ホールからアイファザープラス射出→異次元ホールからスパイラルビーム　⑥下後部からフェザー弾＋異次元ホールにプレイヤーを吸い込む　⑦左に移動　⑧角からフェザー弾→βビーム＋スプレイガン　⑨右へ移動　⑩背中からホーミングレーザーBを発射し90度回転　⑪下後部からフェザー弾＋異次元ホールからホーミングミサイルD→アフターバーナー（右へ移動）　⑫奥で左側へまわりこむ＋アイファザープラス射出　⑬背中からホーミングミサイルC　⑭上に移動　⑮異次元ホールからソリドナイト射出→異次元ホールからアイファザー射出→異次元ホールからスパイラルビーム　⑯右へ移動　⑰背中からホーミングミサイルC＋背中砲台からフェザー弾→角からWβビーム　⑱ ①に戻る



6 異次元ホールに吸いこまれたら、もちろん自機を失ってしまう。常に下方向へ移動しながらフェザー弾の雨をかいくぐれ。



8 1回目のβビームを発射する。ここではデスウイングを倒す事はできないが、αビームを撃ってカウンターアタックをしておく。



10 ⑦でαビームを使っているなら、まだ放射が続いているはずだ。ホーミングレーザーBをかわしてやる必要はまったくない。



11 フェザー弾とホーミングミサイルDの攻撃が終わった後は、尾ビレのつけ根に入りこんでアフターバーナーを切り抜ける。



17 今度のβビームは2本になっている。ホーミングミサイルCとフェザー弾が発射された時からαビームを撃っておいていいだろう。



3 直角ホーミングレーザーは初弾を左下、次弾を左上で待ちかまえ、コの字を描くように誘導してかわす。初めの位置取りが大切だ。



5 スパイラルビームはソリドナイトに気をつけて回避しなくてはいけない。アイファザープラスのキャプチャーも忘れるな。



VS デスウィング

AREA◆P

攻撃パターン

①背中砲台からスプレイガン十ロのあたりからナパーム弾 ②左に移動 ③異次元ホールからフェザー弾→異次元ホールからソリドナイト射出 ④異次元ホールからホーミングミサイルD ⑤背中砲台からフェザー弾 ⑥上に移動 ⑦異次元ホールからソリドナイト射出→異次元ホールからアイファザープラス射出→異次元ホールからスパイラルビーム ⑧右に移動 ⑨角からフェザー弾→βビーム十スプレイガン ⑩左へ移動 ⑪背中からホーミングレーザーBを発射し90度回転 ⑫下後部からフェザー弾十異次元ホールからホーミングミサイルD→アフターバーナー(左へ移動) ⑬奥で右側へまわりこむ十アイファザープラス射出 ⑭背中からホーミングミサイルC十背中砲台からフェザー弾→角からWβビーム ⑮①に戻る



スプレイガンは恐れるに足りないが、ナパーム弾には注意が必要だ。後ろにさがって、飛んでくる方向を見きわめよう。



最後にまとめて吐き出されるナパーム弾はできるだけ前方で爆発させる。爆風がかなり大きいため、まっすぐ後ろに逃げろ。



ショットを連射してソリドナイトをさっさと破壊してしまう。後はフェザー弾をよけるだけで、少しも問題はないだろう。



異次元ホールからホーミングミサイルDを多量に射出する。しかしショットを連射しているだけで、あっという間に片づく。



βビームは回避せず、αビームで吸収してしまう。大きなダメージを与えられる上に、この後のホーミングレーザーBも消せる。



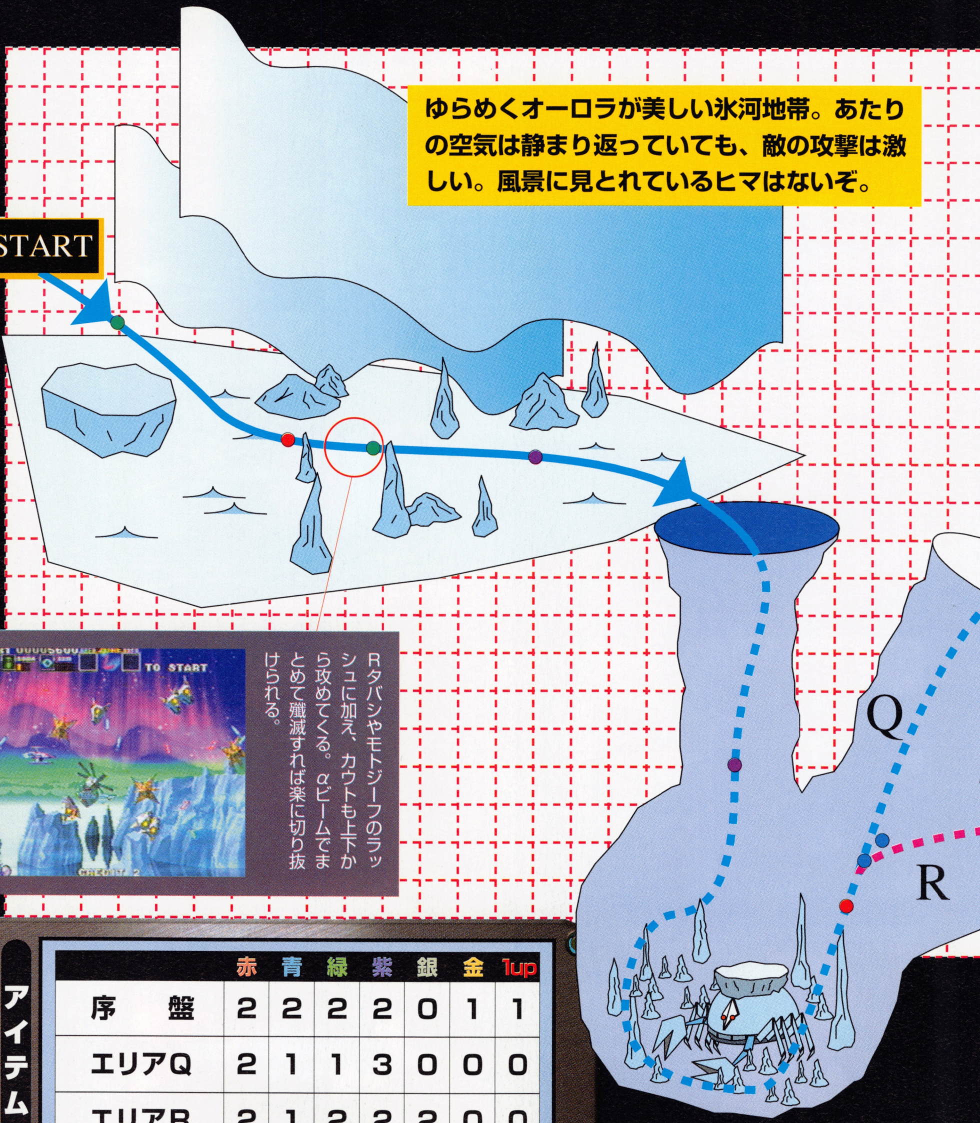
ここでアイファザープラスを確実にキャプチャーしておこう。ジャマになる攻撃や敵もいっさい出ないので、とても簡単だ。



ホーミングミサイルCとフェザー弾をよけるのが面倒なら、αビームを発射してもいい。カウンターアタックにも間に合うぞ。

ZONE ι 氷河 GLACIER

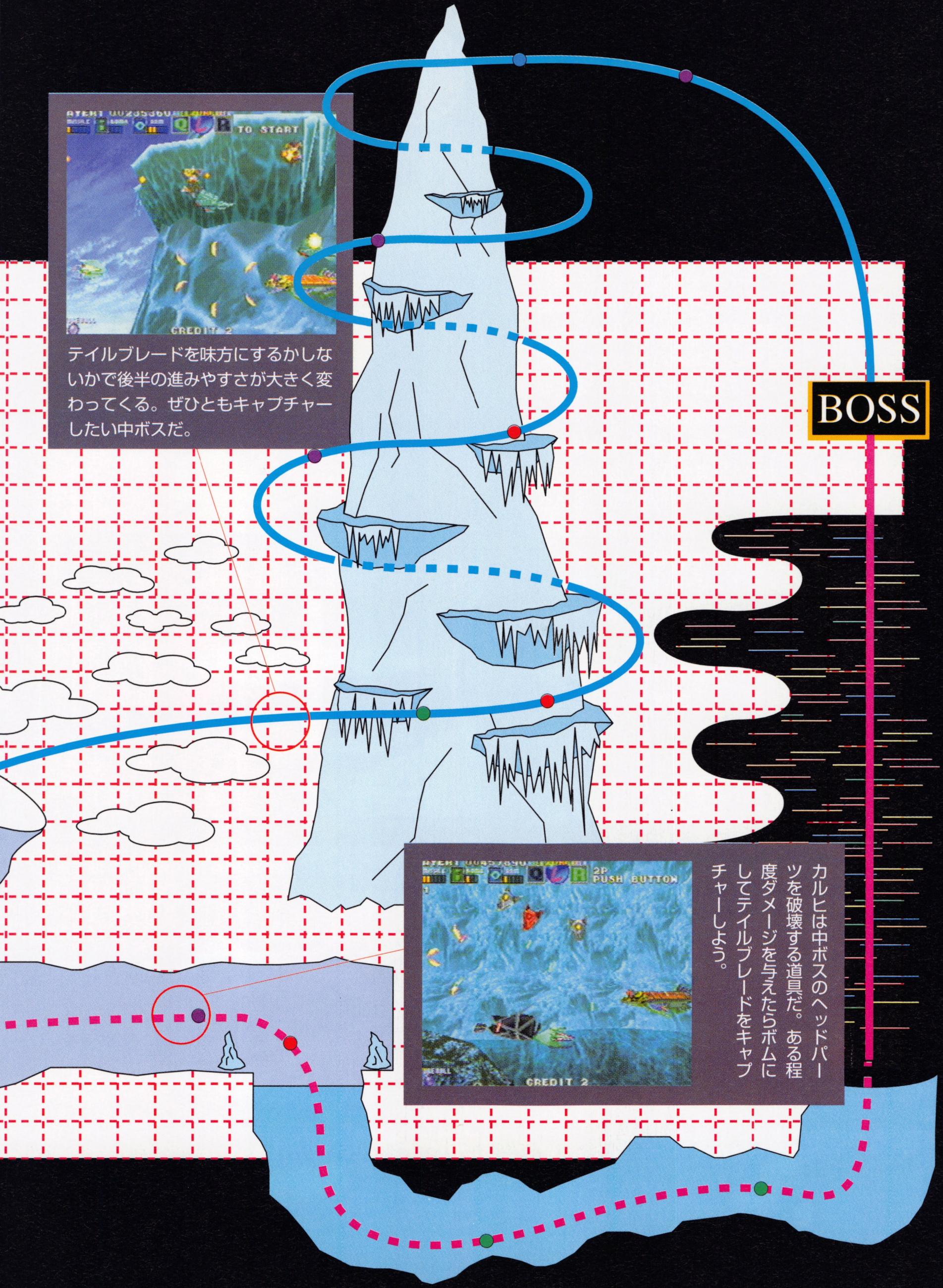
ゆらめくオーロラが美しい氷河地帯。あたりの空気は静まり返っていても、敵の攻撃は激しい。風景に見とれているヒマはないぞ。



Rタバシやモトジーフのラッシュに加え、カウトも上下から攻めてくる。αビームでまとめて殲滅すれば楽に切り抜けられる。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	2	2	2	2	0	1	1
エリアQ	2	1	1	3	0	0	0
エリアR	2	1	2	2	2	0	0



テイルブレードを味方にするかしないかで後半の進みやすさが大きく変わってくる。ぜひともキャプチャーしたい中ボスだ。

カルヒは中ボスのヘッドパーツを破壊する道具だ。ある程度ダメージを与えたらボムにしてテイルブレードをキャプチャーしよう。



VS エイトフィートアンブレラ AREA◆Q

攻撃パターン

①足先からファイヤー十ホーミングミサイルD　②足先からナパーム弾　③回転移動しながら足先からホーミングレーザーA　④足先からロングレーザー　⑤回転移動して足先からホーミングレーザーA　⑥足先からロングレーザー　⑦回転移動して足先からホーミングレーザーA　⑧足先からロングレーザー　⑨足をたたみ足先から反射レーザー　⑩奥へ行って腹からガンプ射出　⑪腹からリングレーザー十浮遊機雷　⑫奥へ行って腹からガンプ射出　⑬体と頭の付け根からフェザー弾十スプレイガン　⑭足先からβビーム十ホーミングレーザーA　⑮⑬と同じ　⑯⑭と同じ　⑰足先からファイヤー十ホーミングミサイルD　⑱回転移動しながら足先からファイヤー十スプレイガン　⑲奥へまわりこんでミサイルB　⑳足をたたみ足先から反射レーザー十口からフェザー弾(大)　㉑腹からリングレーザー十浮遊機雷　㉒奥へ行って腹からガンプ射出　㉓体と頭の付け根からフェザー弾十スプレイガン　㉔足先からβビーム十ホーミングレーザーA　㉕㉓と同じ　㉖㉔と同じ　㉗足先からファイヤー十ホーミングミサイルD　㉘回転移動しながら足先からファイヤー十スプレイガン　㉙奥へまわりこみながら口からミサイルB　㉚足をたたんで、足先から反射レーザー十口からフェザー弾(大)　㉛腹からリングレーザー十浮遊機雷　㉜奥へ行って、腹からガンプ射出　㉝体と頭の付け根からフェザー弾十スプレイガン　㉞足先からβビーム十ホーミングレーザーA　㉟㉝と同じ　㊱㉞と同じ　㊲足先からファイヤー十ホーミングミサイルD



足先からのファイヤーは中段で引きつけ、発射された瞬間に上か下へ回避する。ホーミングミサイルDへの心配はいらない。



エイトフィートアンブレラの体にくっついてナパーム弾攻撃を切り抜ける。発射口である足先の前に位置しなければよい。



ホーミングレーザーAは中央の1本に近づき、そこから大きく回りこんでかわす。ギリギリまで引きつけるのがコツだ。



⑨で射出されるガンプをキャプチャーしておき、ここでαビームに変えてリングレーザーと浮遊機雷の猛攻を耐えしのぐ。



⑫でキャプチャーしたガンプを使ってβビームにカウンターアタックをしかける。ホーミングレーザーAはまったく問題ない。



足先からファイヤーを出したまま回転移動してくる。できる限り離れて、炎の間隔が広い部分で動いていくしかない。



VS エイトフィートアンブレラ AREA◆R

攻撃パターン

①足先からサンダーレーザー十ホーミングミサイルD ②足先からナパーム弾 ③回転移動しながら、足先からホーミングレーザーA ④足先からロングレーザー ⑤回転移動して足先からホーミングレーザーA ⑥足先からロングレーザー ⑦回転移動して足先からホーミングレーザーA ⑧足先からロングレーザー ⑨足をたたみ腹からソリッドミサイル ⑩奥へ行って腹からガンプ射出 ⑪腹からミサイルCラッシュ十浮遊機雷 ⑫奥へ行ってガンプ射出 ⑬体と頭の付け根からフェザー弾十スプレイガン ⑭足先からβビーム十ホーミングレーザーA ⑮⑬と同じ ⑯⑭と同じ ⑰足先からサンダーレーザー十ホーミングミサイルD ⑱回転移動しながら、足先からホーミングレーザーA ⑲足先からサンダーレーザー ⑳回転移動しながらホーミングミサイルA ㉑足先からサンダーレーザー ㉒奥へまわりこみながら口からミサイルB ㉓足をたたんで、腹からソリドミサイル十口からフェザー弾(大) ㉔腹からミサイルCラッシュ十浮遊機雷 ㉕奥へ行って腹からガンプ射出 ㉖体と頭の付け根からフェザー弾十スプレイガン ㉗足先からβビーム十ホーミングレーザーA ㉘㉖と同じ ㉙㉗と同じ ㉚足先からサンダーレーザー十ホーミングミサイルD ㉛回転移動しながらホーミングレーザーA ㉜足先からサンダーレーザー ㉝㉛と同じ ㉞㉜と同じ ㉟奥へまわりこみながら口からミサイルB ㊱足をたたんで、胸からソリッドミサイル十口からフェザー弾(大) ㊲胸からミサイルCラッシュ十浮遊機雷 ㊳奥へ行って胸からガンプ射出 ㊴体と頭の付け根からフェザー弾十スプレイガン ㊵足先からβビーム十ホーミングレーザーA ㊶㊴と同じ ㊷㊵と同じ



ホーミングミサイルDはショットの連射で壊す。サンダーレーザーは中段で待ち、回転が止まったら即座に縦方向へ移動する。



サンダーレーザーはαビームで打ち消す事ができる(これはエリアQでも同じ)。ただし、②のナパーム弾には効果がない。



外側から内側に向かって大きくまわりこみ、ホーミングレーザーAを回避する。中央の1本に対して行うのが一番安全。



ソリドミサイルは自機に照準を定めてから飛んでくる。上空でひたすら逃げてもいいし、正面から撃ち落としてもいい。



ミサイルCと浮遊機雷の複合攻撃はとても切り抜けられるものではない。⑩でガンプをキャプチャーしておき、αビームを撃て。



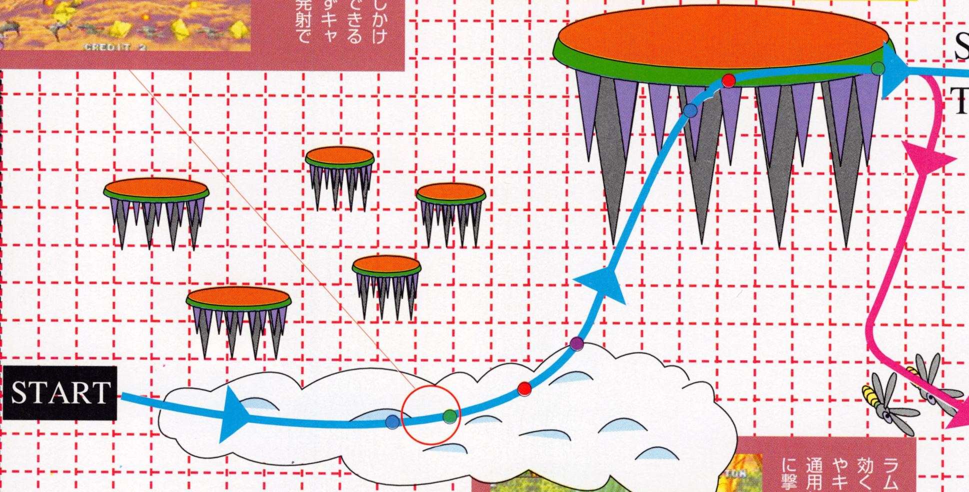
⑫に現れるガンプをキャプチャーし、カウンターアタック用のαビームにする。このあたりで一気に勝負を決めてやれ。

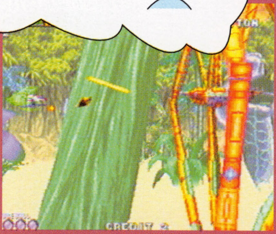
ZONE K 空中庭園
GARDEN OF SKY



最初からザコが猛攻をしかけてくる。キャプチャーできるものなら何でもかまわずキャプチャーし、αビーム発射で切り抜けろ。

空中に浮かぶ島は敵の基地となっているのか、ステージ中の攻撃は苛烈を極める。困った時にはαビームを使い、力技で突き進め。





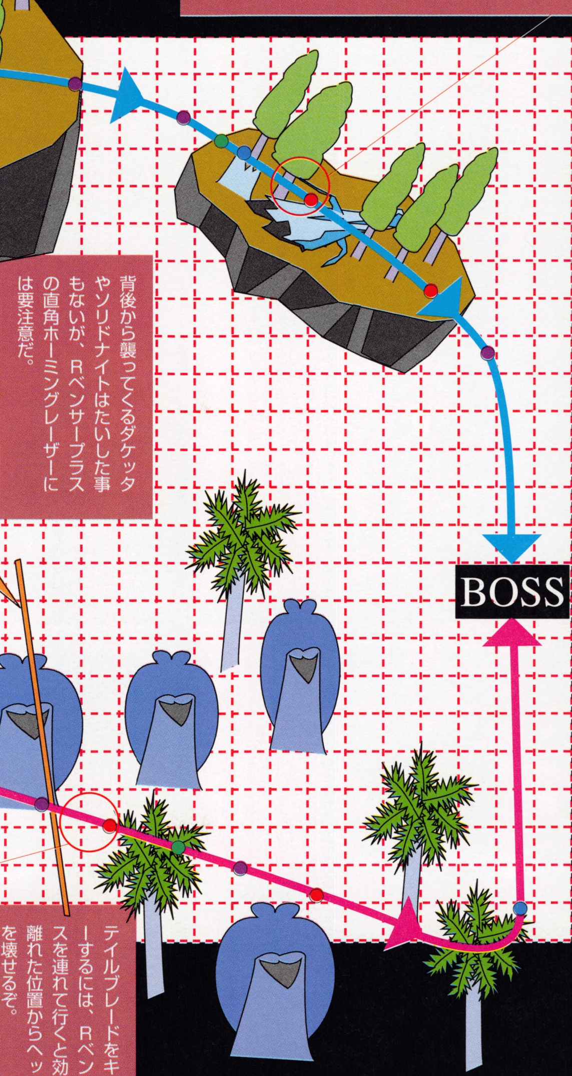
ラムツマにはαビームがよく効く。逆に言えば、ショットやキャプチャーボムはあまり通用しない。もったいぶらずに撃っていけ。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序　盤	2	2	2	1	0	0	1
エリアS	3	1	1	3	0	0	0
エリアT	2	2	2	2	0	0	0



中ボスであるテイルブレードをキャプチャーすれば、ステージ終盤は制したも同然。コマンド攻撃をバリバリ使って敵を撃ち落していけ。





背後から襲ってくるダケッタやソリドナイトはたいした事もないが、Rベンサープラスの直角ホーミングレーザーには要注意だ。



テイルブレードをキャプチャーするには、Rベンサープラスを連れて行くと効率的だ。離れた位置からヘッドパーツを壊せるぞ。



VS エターナルトライアングル AREA◆S

分離フォーメーション

A・３角陣形をとり磁力ビーム
B・頭部パーツを中心に体パーツ１と体パーツ２が画面を横切りながら攻撃
C・３パーツそろって一斉攻撃
D・残りライフのが少なくなった時に分離フォーメーションに入るとバーサクフォーメーションへ



自機を囲んだ磁力線にぶつからないように移動しなければいけない。フェザー弾もくるので細かい動きが必要とされる。



ただフェザー弾(大)をかわすだけでいい。最後だけ機雷とホーミングレーザーB、そして頭部パーツの体当たりがくるので注意。



多少は前後の動きを入れて、大きく上下に移動する。ナパーム弾とフェザー弾(大)とホーミングレーザーをまとめて回避しろ。

攻撃パターン

①目からフェザー弾＋スプレイガン(上へ移動)　②目からツインレーザー＋エラからホーミングミサイルD　③①と同じ(下へ移動)　④②と同じ　⑤①と同じ(中心位置)　⑥②と同じ　⑦ツノから分裂エネルギー強　⑧ツノからニードルレーザー　⑨⑦と同じ　⑩⑧と同じ　⑪分離フォーメーション　⑫合体＋ザコ(アイファザープラス)出し　⑬ツノからエネルギー弾　⑭ツノの下からβビーム＋スプレイガン　⑮①~⑩の左右反転攻撃　⑯分離フォーメーション　⑰合体＋アイファザープラス射出　⑱画面下方に移動後背ビレからナパーム弾＋ホーミングレーザーB　⑲アゴからフェザー弾＋スプレイガン　⑳胸ビレからWβビーム＋角からスプレイガン　㉑背ビレ１からナパーム弾＋エラからホーミングレーザーB　22奥から手前に移動、機雷投下　㉓①に戻る



自機のいる高さを頭部パーツの先に合わせるように移動する。この位置ならばずっと簡単にフェザー弾をすり抜けられる。



ツノの正面より少し上か下でツインレーザーを回避。ホーミングミサイルDはツインボムを装備していれば、かわすまでもない。



攻撃自体は単純だが、ニードルレーザーのスピードはかなり速く、気が抜けない。一番後ろに下がって活路を見つけだせ。



あらかじめ⑫でアイファザープラスをキャプチャーしておく。7WAYに分裂するエネルギー弾を出したらαビームを発射しろ。



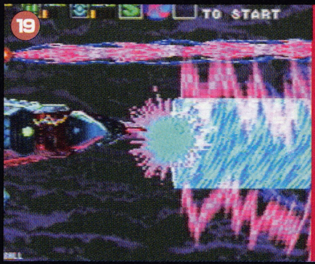
⑬からαビームを撃っておいても、十分にカウンターアタックをする事ができる。連射してβビームを吸い取ってしまえ。



大きな「つ」の字をなぞっていくように自機を移動して、ナパーム弾とホーミングレーザーBの1回目を切り抜ける。



1回目の攻撃が済んだら、そこから斜め前に移り2回目のレーザーを写真の位置でよける。これ以降は同じ事のくり返しになる。



⑰でアイファザープラスをキャプチャー、⑲でαビームを発射してここでさらに2本のβビームを吸収する。勝ったも同然。



VS エターナルトライアングル

AREA◆T

攻撃パターン

①上を移動しながら首元からホーミングミサイルC ②尾ビレからホーミングレーザーB ③分離フォーメーション ④合体＋アイファザープラス射出 ⑤ツノからエネルギー弾 ⑥ツノ下からβビーム＋ツノからスプレイガン＋背ビレからエネルギー弾 ⑦移動し背ビレ1からナパーム弾＋背ビレ2からホーミングレーザーB ⑧分離フォーメーション ⑨合体＋アイファザープラス射出 ⑩アゴからフェザー弾＋スプレイガン ⑪胸ビレからWβビーム＋ツノからスプレイガン ⑫口からホーミングミサイルC＋背ビレ1からエネルギー弾 ⑬①に戻る



最初と最後のホーミングレーザーB攻撃は決まった方向にしか飛んでこない。写真の位置が安全地帯になっているぞ。



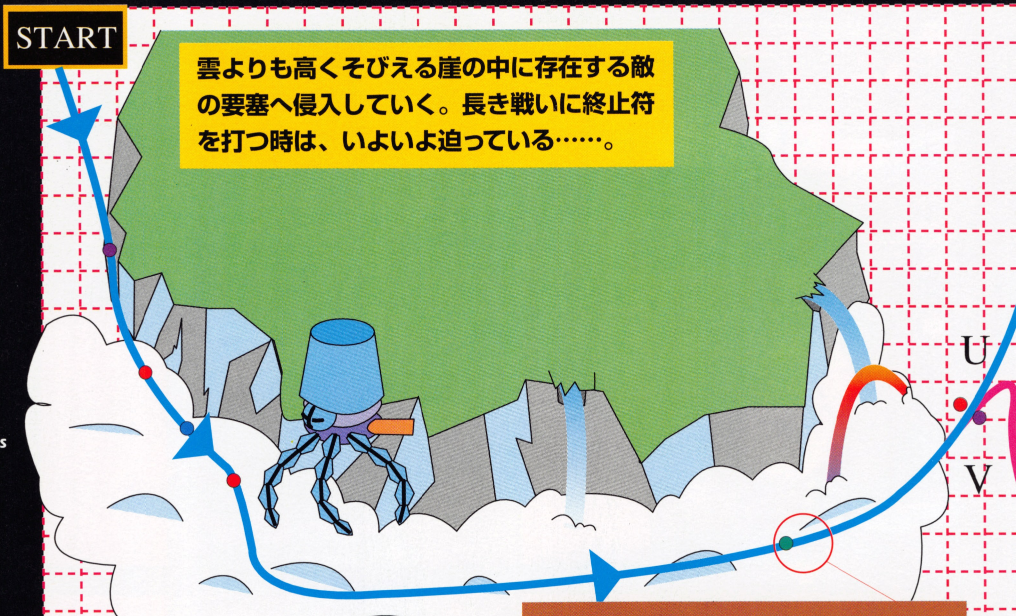
単発で発射されるホーミングレーザーB。今度ばかりは正確に自機を狙ってくる。軽く左上にまわりこんでやり過ごそう。



エターナルトライアングルのライフの残りが少ない時には、Cタイプが強力になったバーサクフォーメーション攻撃がくる。

ZONE λ 雄大な崖 GRAND CLIFF

雲よりも高くそびえる崖の中に存在する敵の要塞へ侵入していく。長き戦いに終止符を打つ時は、いよいよ迫っている……。

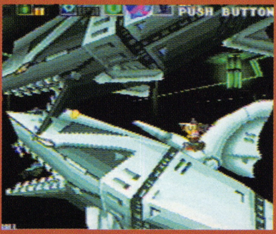




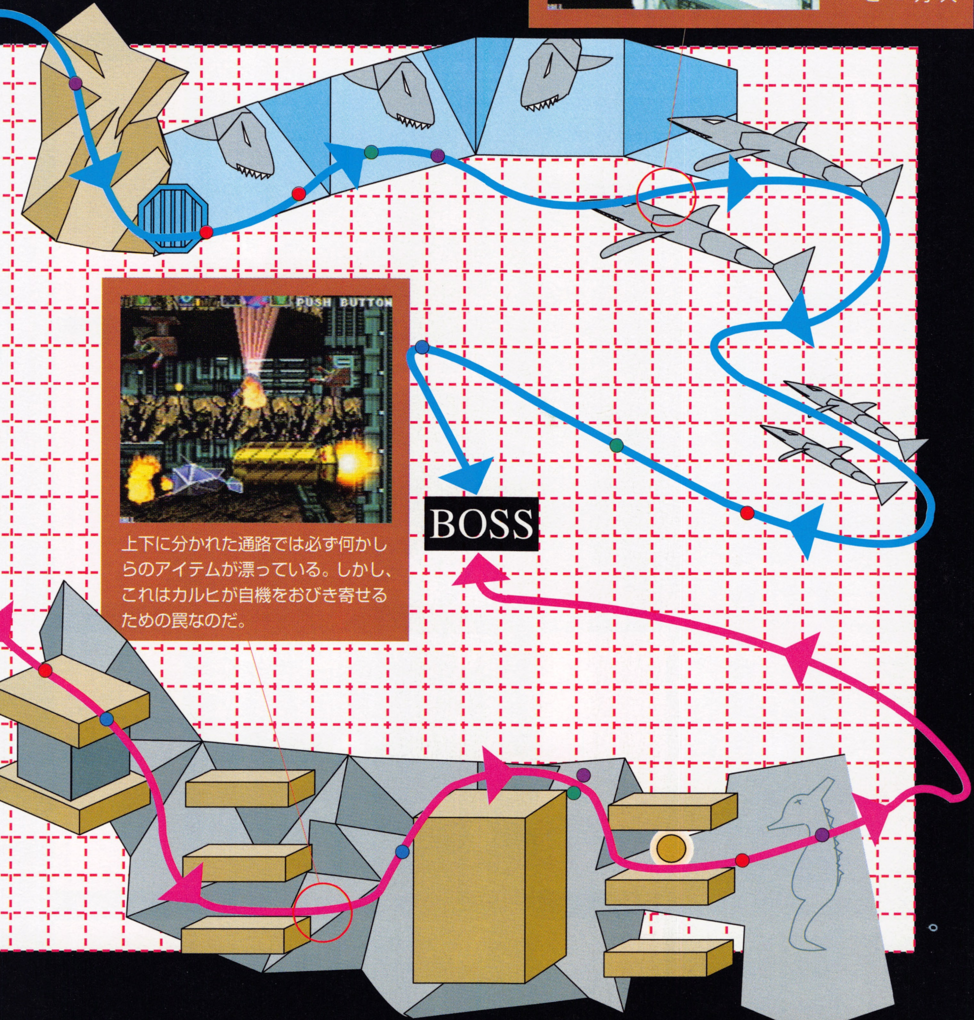
アンガーディアンはキャプチャー後の通常攻撃もコマンド攻撃も強いスグレモノ。どちらのエリアに進むにしても連れていこう。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序　盤	3	1	1	2	0	0	0
エリアU	3	1	2	2	2	0	0
エリアV	2	2	1	3	7	0	0



ガッコースはその見た目の大きさに驚かされるが、耐久力はほとんどない。自機のショットだけでも簡単に撃ち落とせる。冷静に対処しよう。



上下に分かれた通路では必ず何かしらのアイテムが漂っている。しかし、これはカルヒが自機をおびき寄せるための罠なのだ。



VS ライトニングコロナタス AREA◆UV

攻撃パターン・第1段階

①右側で口からエネルギー弾＋胸ビレからサンダーレーザー＋ハラからホーミングミサイルC　②逆さ状態＋ハラからホーミングミサイルC　③逆さ状態＋左側移動＋口からエネルギー弾　④①と同じ　⑤下で仰向けに寝る＋口からエネルギー弾＋ハラからスパークボール　⑥胸ビレからホーミングレーザーB　⑦ツメ１とツメ２でハサミアタック＋ハラからホーミングミサイルC　⑧逆さ状態＋口からエネルギー弾＋ハラからホーミングミサイルC　⑨ツメ１とツメ２からWβビーム＋ハラからホーミングミサイルC　⑩口から反射サンダーレーザー＋ハラからホーミングミサイルC　⑪ツメ１とツメ２で回転アタック＋ハラからスパークボール　⑫上でうつぶせに寝る＋胸ビレからホーミングレーザーB　⑬⑩と同じ



自機が胸ビレの正面へ移動した時にサンダーレーザーを発射する。すばやく通り抜けなければ撃ち落とされてしまう。



スパークボールはショットを撃ち込んで壊せる。エネルギー弾は画面の左(右)下が死角になっているので問題ない。



ホーミングレーザーBをかわすのは腹部の正面で。1本ずつより、2本ぐらいまとめてしまった方が効率がよい時もある。



2組のツメを体の前で回転させたらハサミアタックがくる。よけるのは簡単だが、戻ってくる時にも気をつけなくてはいけない。



この前に出るレフナイトかアイファザープラスをキャプチャーし、カウンターアタック。βビームは必ず下のツメから先にくるぞ。



反射サンダーレーザーは自機の位置に合わせて発射される。この性質をうまく利用して誘導すれば、恐れるに足りない。



動きが大きく回避しづらい、ツメの回転アタック。使えるだけの範囲をいっぱいに使って、こちらも大きく移動しろ。

攻撃パターン・第2段階

①サンダーチャージ　②上でうつぶせに寝る＋体からサンダーレーザー＋口からサンダーレーザー　③逆さ状態の右側＋体からサンダーレーザー＋口からサンダーレーザー　④下で仰向けに寝る＋体からサンダーレーザー＋口からサンダーレーザー　⑤右側で体からサンダーレーザー＋口からサンダーレーザー　⑥上でうつぶせに寝る＋口から反射サンダーレーザー＋腹からスパークボール　⑦下で仰向けに寝る＋口から反射サンダーレーザー＋ハラからスパークボール　⑧奥へ行ってサンダーチャージ　⑨体から放射状にサンダーレーザー　⑩下で仰向けに寝る＋口から反射サンダーレーザー＋腹からスパークボール　⑪アイファザープラス射出　⑫ツメ１とツメ２からWβビーム＋腹からスパークボール　⑬①へ戻る



画面の上か下でサンダーレーザーを撃つ時は、左右に大きな隙間ができる。口からのサンダーレーザーも死角にいればよい。



右または左でのサンダーレーザー発射時には、上下に空間がある。口から出すサンダーレーザーはやはり死角にもぐっておく。



シッポの近くに移動した所が反射サンダーレーザーの安全地帯だ。スパークボールはショットを連射していれば心配いらない。



⑥と上下の位置が入れ替わっただけで、攻撃内容は同じ。反射サンダーレーザーの安全地帯は、相変わらずシッポの所にある。



放射状に発射されるサンダーレーザーは、中段やや高めの位置で左右どちらかに移動しておく。そこから動く必要はまったくない。



ここでは自機の位置にかまわず反射サンダーレーザーを撃ってくる。スパークボールを壊しながら、シッポの近くでかわそう。



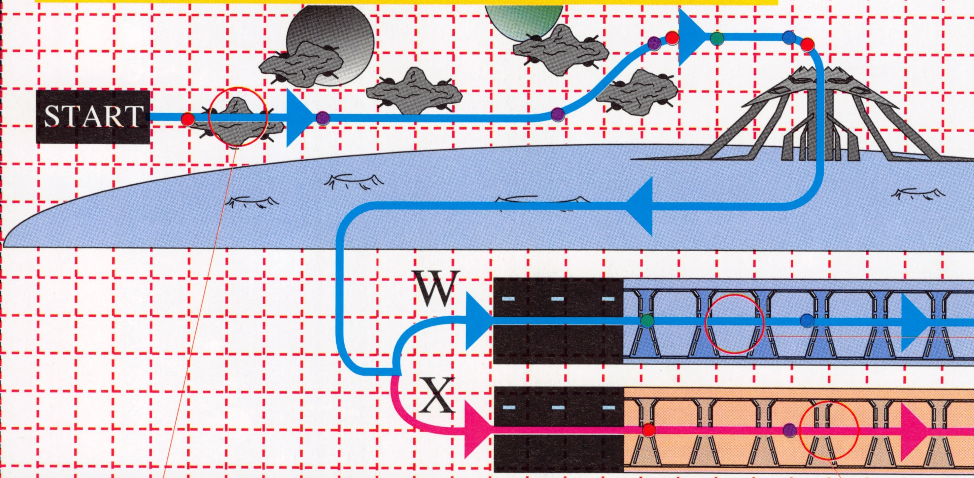
アイファザープラスが射出されたら、すかさずキャプチャー。ここまでくれば勝ったも同然。この後、カウンターアタックでとどめだ。



第1段階のβビーム攻撃との差は、腹部から射出されるのがホーミングミサイルCかスパークボールかの違いしかない。

ZONE μ 大要塞1 GREAT FORTRESS I

惑星表面に設置された巨大要塞へ突入するステージ。エリア分岐前の小惑星地帯をどう切り抜けていくかが最も難しい問題だ。





小惑星が斜め方向から挟みこんでくる時には、きちんと逃げ道を確保しておく事。ここまでにショットをウェーブへパワーアップしておきたい。

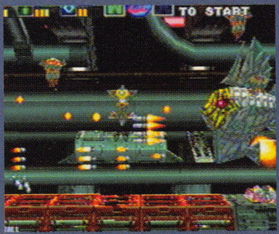


敵を倒してもいないのにアイテムが浮遊している所にはカルヒが隠れている。3ヵ所連続して存在するが、だまされないようにしよう。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	3	1	1	3	0	0	0
エリアW	2	2	2	2	2	1	0
エリアX	3	1	2	2	2	1	0

ハードアーマメントは、接近戦に持ちこむより、離れて攻撃した方が安全にヘッドパーツを壊せる。キャプチャーボムも利用しろ。



要塞内部に入った直後は、大量のザコと砲台が連続で襲ってくる。これまでと同様に、αビームを使って一気に進んでしまうのが一番だ。



キャプチャー後のコマンド攻撃が超強力なハードアーマメント。体に自機が重なってしまえば、ほぼ無敵状態になり後半はかなり楽になる。



BOSS



VS ヘビーアームズシェル AREA◆W

ランダム攻撃（両エリア共通）

A・体を90度傾けて、前足のトゲから楕円レーザーを発射

B・体を90度傾け後ろを向き、前後足からロングレーザー、しっぽからスクリューレーザーを発射→しっぽのスクリューレーザーを上下にゆらして、腹部からホーミングミサイルAを発射

C・口から小ガメ弾を発射、3つのフェザー弾に分裂する

D・マルチ砲台1からレーザーボールが発射

E・マルチ砲台1から機雷を発射、爆発してフェザー弾となって自機を狙う

F・マルチ砲台1の下から小ガメ弾を、マルチ砲台1からはホーミングレーザーBを発射

G・本体を手前に向くように移動し、マルチ砲台1の下からレーザーBとホーミングレーザーBを発射

※・以上A～Gからランダムに選択



両前足についたトゲから楕円レーザーを発射してくる。頭の先端に張りついて上下に移動すれば、安全にすり抜けられる。



ロングレーザーが消えた後にはスクリューレーザーを上下に振る。ホーミングレーザーAも飛んでくるので、すばやく逃げろ。



子ガメ弾は破壊しなくても3WAYのフェザー弾を自機に向けて撃ってくる。できるなら早いうちに片づけてしまいたい。



レーザーボールは体当たりの他に、ショートレーザーでの攻撃もある。縦長の円を作るように移動し続けて切り抜けろ。



機雷はショットで攻撃しても、画面端で爆発してもフェザー弾を出す。いずれにしても自機を狙ってくるので放っておけない。



ここでの子ガメは自爆してフェザー弾を出す事はない。ショットは撃たずにホーミングレーザーBと一緒にかわしてしまえ。



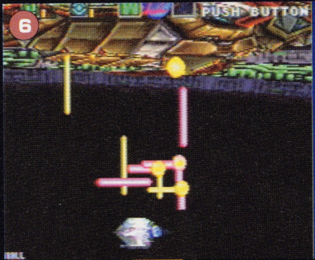
レーザーBとホーミングレーザーBは飛んでくる速度の違いで区別をつける。スピードが遅い方がホーミングレーザーBだ。

攻撃パターン

①ランダム攻撃　②下へ移動＋マルチ砲台から＋ナパーム弾　③左へ移動＋ランダム攻撃　④口からアイファザープラス、レフナイト射出　⑤マルチ砲台2からスプレイガン＋フェザー弾　⑥上に移動＋腹から直角ホーミングレーザー　⑦右に移動＋マルチ砲台2からフェザー弾　⑧腹からスプレイガン＋フェザー弾→マルチ砲台からβビーム＋スプレイガン　⑨奥へ移動＋アイファザープラス、レフナイト射出　⑩左へ移動＋ハラからスプレイガン＋フェザー弾→マルチ砲台1、マルチ砲台2からWβビーム＋マルチ砲台2からスプレイガン　⑪上に移動＋腹から直角ホーミングレーザー＋レーザーエネルギー弾　⑫①に戻る



頭部のすぐ近くに移動しておけば、いちいち上空でナパーム弾をかわさずに済む。すべて自機を通り抜けていってしまう。



腹部からの直角ホーミングレーザーは画面の右下で待つ。ぶつかる寸前まで引きつけて上に行き最後は前方斜め下へ移動する。



⑧から引き続いてのβビーム攻撃だ。ここではマルチ砲台1からも発射されるので、ダブルカウンターを決められる。



VS ヘビーアームズシェル AREA◆X

攻撃パターン

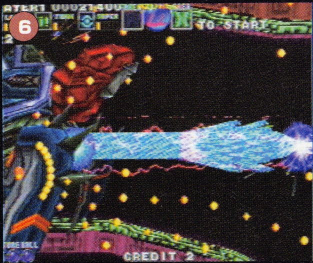
①ランダム攻撃　②前足からホーミングレーザーB＋頭を引っ込めた所からショートレーザー＋回転してしっぽからシュートレーザー　③下に移動＋マルチ砲台1からホーミングミサイルC＋ホーミングレーザーB　④左に移動＋ランダム攻撃　⑤口からアイファザープラス、レフナイト射出　⑥腹からフェザー弾＋スプレイガン→マルチ砲台2からβビーム＋スプレイガン　⑦ランダム攻撃　⑧奥へ移動＋アイファザープラス、レフナイト射出　⑨ランダム攻撃　⑩ハラからフェザー弾＋スプレイガン→マルチ砲台1、マルチ砲台2からβビーム＋マルチ砲台2からスプレイガン　⑪①に戻る



2回目のホーミングレーザーは左下の方ですり抜ける。この位置ならばショートレーザーも回避しやすくなっている。



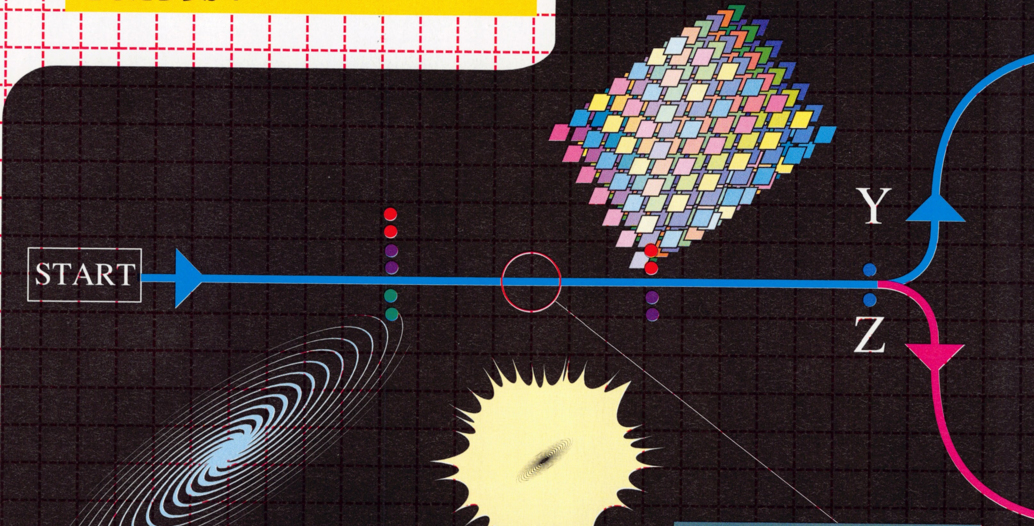
右上から左下に大きく回りこみ、ホーミングレーザーBをかわす。上にいる最中にできるだけホーミングミサイルCを壊せ。



⑤でキャプチャーしたザコ敵をフェザー弾の盾にしてもいいが、すぐαビームに変えて撃ってしまってもβビームを吸収できる。

ZONE V 創世記 GENESIS

ジェネシスとは「始まり」を意味する言葉だ。真のエンディングが迎えられるこのステージ、君は生命の誕生を見る事ができるだろうか？

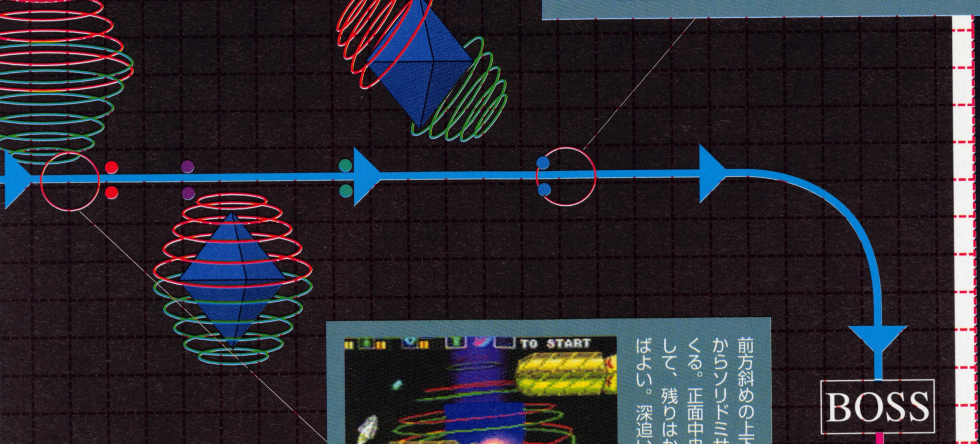




タリウが撃つエネルギー弾はとてもジャマだ。αビームでは間に合わない事が多いので、すぐに発動するキャプチャーボムで消そう。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序　盤	4	1	2	4	0	0	0
エリアY	2	2	2	2	0	0	0
エリアZ	2	2	2	2	0	0	0



ドリームテンダーはヘッドパーツが壊されるとナパーム弾を発射するようになる。すばやいキャプチャーを心がけよう。長びかせると危険だ。



前方斜めの上下、そして正面からソリドミサイルが飛んでくる。正面中央の1発だけ壊して、残りはかわしてしまえばよい。深追いはするな。



あらゆる場所からソリドミサイルが襲ってくるが、たいていは撃ち落とせる。注意が必要なのは後方からのものだけだ。ショットが当たらない。



必ず画面の左下からドリームテンダーが現れる。見つけ次第、キャプチャーボムとショットの連射でヘッドパーツを破壊しろ。





VS
ジ
エンブリオン
AREA◆A

第1段階

①アタックヘッド(以下A.H.)から5WAYエネルギー弾　②A.H.からフェザー弾(大)バラまき　③コア(以下C)からアイファザープラス射出　④Cからフェザー弾連射しつつ、右(左)から左(右)へ移動　⑤左(右)へ行ったらCからアイファザープラス射出　⑥Cから24WAYフェザー弾(大)　⑦形態変化　ノーマルから8面体へ　⑧A.H.からスパイラルビーム+ホーミングミサイルD+Cからエクリプスアタック　⑨形態変化　8面体からノーマルへ　⑩①へ戻る
※耐久力が80%以下になるorボス戦が始まって2分たつと第2段階へ移行



5WAYに分裂するエネルギー弾を4連射ずつ撃ってくる。なるべく水平に飛んでいる弾の間をすり抜けるようにするといい。



盾に使うにはもってこいのアイファザープラスを射出する。ここでは他の攻撃がこないので、キャプチャーするのも簡単だ。



ジ・エンブリオンが移動する際にはアタックヘッドに衝突しないように。画面の最上段か最下段を経由するのが安全な逃げ道だ。



24WAYフェザー弾(大)は弾の間隔が広く、よけやすい攻撃だ。アイファザープラスを盾にしていれば動くまでもない。



アタックヘッドに横軸を合わせて、スパイラルビームを最小限の移動でかわす。エクリプスアタックは破壊する腹づもりで撃ち込め。



横軸を大きくはずれると、スパイラルビームが斜めに発射されよけにくくなる。この攻撃だけはアイファザープラスでは防げない。



ドリームテンダーをキャプチャーしているなら、①の時からコアにαビームを撃ってしまえば、すぐに第2段階へ移ることが可能だ。

第2段階

①A.H. 及びCがワイヤーフレーム化して、その場から消える。　②形態変形　ノーマルから飛行形態(ハネ)になる　③右(左)側から左(右)側へ移動　④移動中Cからソリドミサイル射出→ソリドミサイル右(左)側からIN　⑤移動中Cからソリドミサイル射出→ソリドミサイル右左からIN　⑥左(右)側につくと形態変化　飛行形態(ハネ)からノーマルへ　⑦Cからフェザー弾連射しつつ、左(右)側から右(左)側へ移動　⑧移動中Cからデルタシール放出　⑨右(左)側へつくと、Cからホーミングレーザー A発射+アイファザープラス射出　⑩A.H.からロングレーザー発射+Cからレフナイト射出　⑪Cからヤッター射出　⑫Cからフェザー弾連射しつつ右(左)から左(右)側へ移動　⑬左へついたらCからホーミングレーザーA発射　⑭A.H.からホーミングミサイルD発射　⑮A.H.からホーミングミサイルD+5WAYフェザー弾発射　⑯⑮の攻撃中にA.H.とCがパワー溜め始める　⑰A.H.からβビーム発射(ノーマル)　⑱Cからβビーム発射(カウンター級)
※βビーム発射中はA.H.からスプレイガン+フェザー弾発射しつづける　⑲A.H.からショートレーザーバラまき　⑳A.H.から5WAYエネルギー弾　㉑Cからニードルビット放出3本(内､2本スプレイガン1本ツインレーザー)　㉒左(右)から右(左)へ移動　㉓右(左)へつくとほぼ同時に形態変化ノーマルから8面体へ
㉔A.H.からホーミングミサイルD+Cからタリウ射出
㉕A.H.から5WAYフェザー弾･ホーミングミサイルD+Cからエクリプスアタック　㉖㉗の攻撃中、Cからデルタシール射出　㉘A.H.からホーミングミサイルD+Cからホーミングレーザー A　㉙形態変化 8面体からノーマルへ　㉚ホーミングレーザー撃ちつつ、右(左)から左(右)へ移動しそのまま画面外へ　㉛②へ戻る
※耐久力が43%以下になる or ボス戦が始まって5分たつと第3段階へ移行



ジエンブリオンに引き寄せられながらホーミングレーザーAをかわす事になる｡デルタシールを破壊した直後に自機を見失うな。



ロングレーザーをできるだけ画面上段で撃たせ、下に誘導する。同時に射出される1体のレフナイトは確実にキャプチャーしたい。



ヤッターがうろついていると、ジ･エンブリオンの移動をかわしにくい。コアから出てきた直後に速攻で片づけておく。



5WAYフェザー弾が発射されたら、すぐにαビームを撃ってしまおう。アタックヘッドではなく、コアに攻撃を集中させろ。



④とは違い、左右からソリドミサイルに挟まれる。右側のミサイルの隙間に入り込みながら、左側からくる正面のミサイルを破壊。



コアから分離したニードルビットが、スプレイガンとツインレーザーでの複合攻撃をしかけてくる。なかなか追尾がしつこい。

第3段階

①A.H.及びCがワイヤーフレーム化してその場から消える　②形態変化　ノーマルから飛行形態(ハネ)になる　③右(左)側から左(右)側へ移動　④移動中Cからソリドミサイル射出→ソリドミサイル右(左)側からIN　⑤移動中Cからソリドミサイル射出→ソリドミサイル右左からIN　⑦左(右)側につくと形態変化飛行形態(ハネ)からノーマルへ　⑧A.H.から5WAYフェザー弾＋スパイラルビーム発射　⑨Cからフェザー弾連射しつつ左から右側へ移動　⑩右(左)側へつくとCから24WAYフェザー弾(大)　⑪形態変化ノーマルから８面体へ　⑫A.H.からロングレーザー＋Cからタリウ射出　⑬A.H.パワー溜める＋Cからヤッター射出　⑭A.H.βビーム(ノーマル)発射　※βビーム発射中はA.H.からスプレイガン＋フェザー弾を発射し続ける　⑮形態変化８面体からノーマルへ　⑯Cからアイファザープラス射出　⑰Cからフェザー弾連射しつつ右(左)から左(右)側へ移動　⑱左(右)側へつくとCからレフナイト射出　⑲Cパワー溜める　⑳Cからβビーム(ダブルカウンター級)射出　㉑A.H.から24WAYフェザー弾＆ホーミングミサイルD＋Cから24WAYフェザー弾　㉒Cからフェザー弾連射しつつ左から右へ移動　㉓右(左)側へつくとCからホーミングレーザーA発射　㉔Cからデルタシール射出　㉕A.H.からホーミングミサイルD発射　㉖A.H.から5WAYフェザー弾連射　㉗CからホーミングレーザーAを撃ちつつ、右(左)側から左(右)側へそして画面外へ　㉘②へ戻る　※自爆(ボス戦が始まってから8分)or耐久力が0になるまで繰り返す



第2段階の時と同じく、最初はソリドミサイルで攻撃してくる。当然、こちらの対処方法もまったく変えずにいける。



スパイラルビームは自機のいる位置を狙ってくるのだが、発射されるまでには若干の時間のズレがあり、案外よけにくい。



デルタシールを破壊すると、自機の動きが軽くなる。うっかり24WAYフェザー弾(大)にぶつかってしまわないように。



アタックヘッドからのロングレーザー攻撃。自機のいる位置に発射し、そのまま自機の逃げた方向へ振るので注意しろ。



⑫に現れるタリウをキャプチャーしておき、ここでアタックヘッドから発射するβビームにカウンタービームをしかける。



フェザー弾をばらまき終えた直後に、レフナイトを1体だけ出してくる。キャプチャーしたら即座にαビームへ変換しよう。



今度はコアからβビームを発射する。ビームをためている間はいっさいの攻撃がなく、αビームの準備をするのが楽だ。



第1段階

①アタックヘッド(以下A.H.)から5WAYエネルギー弾発射　②コア(以下C)からザコ(アイファザープラス)射出　③Cからフェザー弾連射しつつ右(左)から左(右)へ移動　④左へ行ったらCからザコ(アイファザープラス)射出　⑤Cから24WAYフェザー弾(大)　⑥形態変化ノーマルから8面体へ　⑦A.H.からスパイラルビーム十ホーミングミサイルD+Cからエクリプスアタック　⑧形態変化8面体からノーマルへ　⑨A.H.からショートレーザーバラまき　⑩①へ戻る　※耐久力が80%以下になるorボス戦が始まって2分たつと第2段階へ移行



アタックヘッドからの5WAYエネルギー弾は4発のセットで5回発射する。上から下へ少しずつ動いていくと簡単だ。



アイファザープラスは自機の正面を守る盾に最適なザコ敵だ。キャプチャーしておけば、得はあっても損はないだろう。



ジ・エンブリオンがフェザー弾をばらまきながら移動する時は、最上部か最下部を通り抜けてアタックヘッドとの衝突をかわす。



アイファザープラスが3体出現するが、②でキャプチャーしているなら用はない。ショットでさっさと始末してしまえ。



ジ・エンブリオンは、自機のいる高さに合わせて移動してくる。こまめに上下へ移動してエクリプスアタックをかわせ。



ショートレーザーのばらまき攻撃は、アタックヘッドの正面もしくは画面の右下に移動していると、比較的よけやすい。



第1段階でジ・エンブリオンのコアにαビームをたたきこむチャンスは、①の攻撃時だ。まったくと言っていい程ジャマがない。

第2段階

①A.H.及びCがワイヤーフレーム化して、その場から消える　②形態変化ノーマルから飛行形態(ヤリ)になる　③右(左)側面から左(右)側面へ移動　④移動中Cからソリドミサイル射出→ソリドミサイル右左からIN　⑤左(右)側につくと形態変化　飛行形態(ハネ)からノーマルへ　⑥Cからフェザー弾連射しつつ、左(右)側から右(左)側へ移動　⑦右(左)側へつくとCから24WAYフェザー弾(大)発射　⑧Cからアイファザープラス射出　⑨A.H.からロングレーザー発射＋Cからレフナイト射出　⑩Cからフェザー弾連射しつつ右（左）から左(右)へ移動＋Cからヤッター射出　⑪左(右)へつくとCからホーミングレーザーA発射　⑫A.H.から5WAYフェザー弾＋スパイラルビーム　⑬A.H.から5WAYフェザー弾＋パワー溜め＋CはA.H.より遅れてパワー溜め　⑭A.H.βビーム(ノーマル)発射　⑮Cからβビーム(カウンター級）発射　⑯βビーム発射中はA.H.からスプレイガン＋フェザー弾発射し続ける　⑰A.H.から5WAYエネルギー弾　⑱A.H.からスパイラルビーム＋Cからナパーム弾　⑲左(右)から右(左)へ移動＋Cからニードルビット3本射出(内2本スプレイガン　内1本ツインレーザー)　⑳右(左)側へつくと形態変化　ノーマルから8面体へ　㉑A.H.からホーミングミサイルD＋Cからタリウ射出　㉒A.H.から5WAYフェザー弾&ホーミングミサイルD→Cからエクリプスアタック　㉓A.H.からホーミングミサイルD＋Cからエクリプスアタック&デルタシール射出　㉔Cからホーミングレーザー A＋デルタシール射出　㉕形態変化8面体からノーマルへ　㉖CからホーミングミサイルAを撃ちつつ右(左)から左(右)へ移動して画面外へ　㉗②へ戻る

※耐久力が43%以下になる or ボス戦が始まって5分たつ→第三段階へ移行



一見、何の変哲もない5WAYエネルギー弾だが、最後の2発だけは分裂する方向が違うので、気をつけなくてはいけない。



スパイラルビームは、自機が少し前までいた所に発射される。ナパーム弾ばかりを注意していると思わぬ時に当たってしまう。



スプレイガンとツインレーザーを撃つニードルビットは、しつこく自機を狙ってくる。できるだけ早いうちに壊しておきたい。



スパイラルレーザーが5WAYフェザー弾に変わった他は、第1段階の⑥と一緒。こちらの方がよけやすいが、油断は禁物だ。



アタックヘッドから5WAYフェザー弾を出したらαビームを発射しろ。この後のβビーム2本をカウンターにしてコアを攻撃だ。



ホーミングレーザーAは間隔が狭くスピードが速い。それだけに、一気にまとめて切り抜けるといった事もできる。

第3段階

①A.H.及びCがワイヤーフレーム化して、その場から消える　②形態変化ノーマルから飛行形態(ヤリ)になる　③右(左)側面から左(右)側面へ移動　④移動中Cからソリドミサイル射出→ソリドミサイル右(左)側からIN　⑤移動中Cからソリドミサイル射出→ソリドミサイル右左からIN　⑥左(右)側につくと形態変化　飛行形態(ハネ)からノーマルへ　⑦A.H.から5WAYフェザー弾十ホーミングミサイルD　⑧Cからフェザー弾連射しつつ、左(右)側から右(左)側へ移動　⑨右(左)側へつくとCから24WAYフェザー弾(大)発射　⑩A.H.から5WAYエネルギー弾発射十Cからホーミングレーザー A　⑪A.H.から24WAY フェザー弾＆ホーミングミサイルD→Cから24WAYフェザー弾　⑫Cからアイファザープラス射出　⑬Cからフェザー弾連射しつつ右(左)から左(右)側へ移動　⑭移動中Cからレフナイト射出　⑮C左側につくとA.H.からホーミングミサイルD十Cからホーミングレーザー A＆デルタシール　⑯形態変化ノーマルから8面体へ　⑰A.H.からロングレーザー十Cからヤッター射出　⑱A.H.パワー溜め十CはA.H.より少し遅れてパワー溜め＆タリウ射出　⑲A.H.からβビーム(ノーマル)発射　⑳Cからβビーム(カウンター級)発射　㉑βビーム発射中はA.H.からスプレイガン十フェザー弾発射し続ける　㉒形態変化8面体からノーマルへ　㉓A.H.から5WAYエネルギー弾連射　㉔CからホーミングミサイルAを撃ちつつ右(左)から左(右)へ移動→そのまま画面外へ　㉕②へ戻る　※自爆(ボス戦が始まって8分)or耐久力が0になるまでくりかえす



ホーミングレーザーAの発射される間隔は次第に短くなる。5WAYエネルギー弾のくる位置をよく確認して、上下にかわせ。



アタックヘッドを撃破すれば、一時的とは言え、攻撃はコアからの24WAYフェザー弾だけになるので、ずいぶん楽ができる。



⑫のアイファザープラスも便利だが、耐久性を考えると、ここでレフナイトをキャプチャーしておく事をオススメする。



もしも⑭でレフナイトのキャプチャーに失敗していたら、ここで射出されるヤッターをキャプチャーしておくといい。



ダブルカウンターを狙うなら、タリウが出ても、すぐにはαビームを発射しない。アタックヘッドがβビームを撃つ直前に発射だ。



攻撃が第1段階から第2段階に移った時と同じように、第3段階でも1番目にくるのはソリドミサイルとなっている。



デルタシールを破壊すると、それまで遅くなっていた自機の速度が急に回復する。この瞬間は慎重に動かなくてはいけないぞ。

ZONE ξ / 大要塞 2
GREAT FORTRESS II

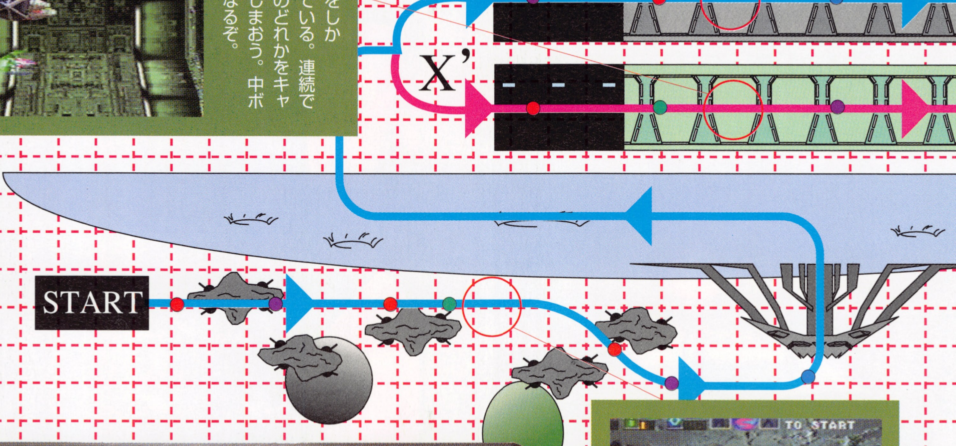
惑星上の入り口から、要塞内部へと突入していく。上下が逆さまになっているだけで、構成自体はゾーンμと非常に良く似ている。



Rノウコキャリアー Aが現れ、4機のノウコを投下。このあたりから敵のラッシュが始まる。惜しみなくαビームを使おう。



カルヒがワナをしかけて待ち構えている。連続で3体出るうちのどれかをキャプチャーしてしまおう。中ボス攻略が楽になるぞ。

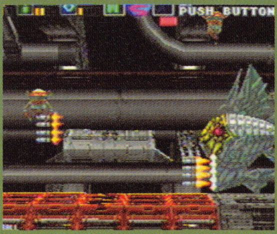




4基の砲台を備え、自機の行く手をはばむ小惑星。表面の砲台さえ壊してしまえば、ザコの攻撃を防ぐ盾として役に立ってくれる。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	3	1	1	2	0	0	0
エリアW'	2	2	1	3	2	1	0
エリアX'	3	1	2	2	2	1	0



ハードアーマメントの撃つミサイルはショットで破壊可能。なるべく距離をあけて戦おう。離れていればナパーム弾も怖くない。



カルビをキャプチャーする場合は、勢い余って破壊してしまわないように注意。怪しいカプセルが出現したら、攻撃をやめてから取りにいこう。



ハードアーマメントが出てくるが、カルビがいれば楽勝だ。火炎攻撃とキャプチャーボムで、ヘッドパーツを破壊しろ。そしてキャプチャーだ。



VS
アコーディオンハザード
AREA◆W'

ランダム攻撃（両エリア共通）

- A・口からサークルミサイル十腕からフェザー弾（大）　腕がない時→口からサークルミサイル
- B・目からエネルギー弾十ロングレーザー　腕がない時→腕の付け根からスプレイガン（大）→ロングレーザー→ワイドロングレーザー
- C・ツメからエネルギー弾十口からスパイラルビーム　腕がない時→目からフェザー弾（大）十口からスパイラルビーム
- D・体を曲げてハラからツインレーザー十口からスパイラルビーム十尾から三葉虫ミサイル
- E・体を曲げて背中からツインレーザー十ホーミングミサイルD
- F・前に前進して引っ込み十ソリドナイト十アイファザープラス出し　腕がない時→前に前進して引っ込み十ソリドナイト十アイファザープラス射出十フェザー弾（大）

※ 以上A～Fからランダムに選択



サークルミサイルは大まかながらも自機を狙ってくる。大きく上下に振ってやろう。同時にくるフェザー弾（大）にも注意。



ロングレーザー攻撃の1回目は内側、2回目は外側でよける。発射の前には光の収束があるので、それを見逃さないように。



腕パーツをすべて破壊すると、2回目のロングレーザーがワイドロングレーザーへと変化する。顔面に接近してかわすのが一番。



エネルギー弾は少しずつ動いていけばいいのだが、スパイラルビームが発射された時には大きく移動しなければいけない。



とにかく三葉虫ミサイルにショットを撃ち込んで、ツインレーザーとスパイラルビームのよけられる場所を確保しておく。



背中を向けてツインレーザーとホーミングミサイルDを発射する。ショットの連射だけでツインレーザー回避に専念できる。



後ろに下がっていれば体当たりは問題ない。アイファザープラスもソリドナイトもザコにすぎず、とても楽な攻撃と言える。

攻撃パターン

①ランダム攻撃　②ランダム攻撃　③ホーミング攻撃　④尾からアイファザープラス、レフナイト射出＋三葉虫ミサイル　⑤奥から左へまわりこみ＋ミサイルBX⑥口からホーミングレーザーA→ツメからβビーム　腕がない時→口からホーミングレーザーA→腕の付け根からスプレイガン(大)＋フェザー弾(大)＋ツメワイヤーからWβビーム　⑦ランダム攻撃　⑧ランダム攻撃　⑨尾からアイファザープラス、レフナイト射出＋三葉虫ミサイル　⑩奥から左へまわりこみ＋ミサイルB　⑪口からホーミングレーザーA→ツメからWβビーム　腕がない時→⑥と同じ　⑫下の移動＋背中からホーミングミサイルD→左へ移動
⑬右へ体当たり　⑭ ①に戻る



ホーミングミサイルBは中段の最後尾で待つ。画面に姿を現したら、ほんの少し前に進むだけで全部くぐり抜けられる。



ホーミングレーザーAが飛んでくる前からαビームを発射。βビームでカウンターをする前に少しでも本体にダメージを与える。



アコーディオンハザードが左へ移ると、自機の向きが逆になる。ホーミングミサイルDだけとは言え、この瞬間はとても危険だ。



VS アコーディオンハザード AREA◆X'

攻撃パターン

①ランダム攻撃　②右へ体当たり　③ランダム攻撃　④尾からアイファザープラス、レフナイト射出＋三葉虫ミサイル　⑤奥から右へ移動＋ミサイルB　⑥~⑨エリアW'と同じ　⑩口からホーミングレーザーA→ツメからWβビーム　腕がない時→⑥と同じ　⑪ランダム攻撃　⑫上から右へ移動＋機雷投下　⑬ ①に戻る



一度後ろに姿を隠し、左側への移動をかねた体当たり攻撃をしかけてくる。かわし終えたら、自機は右側に移動しておこう。



三葉虫ミサイルがキャプチャーボールをはね返してしまうので、アイファザープラスかレフナイトを早目にキャプチャーする。



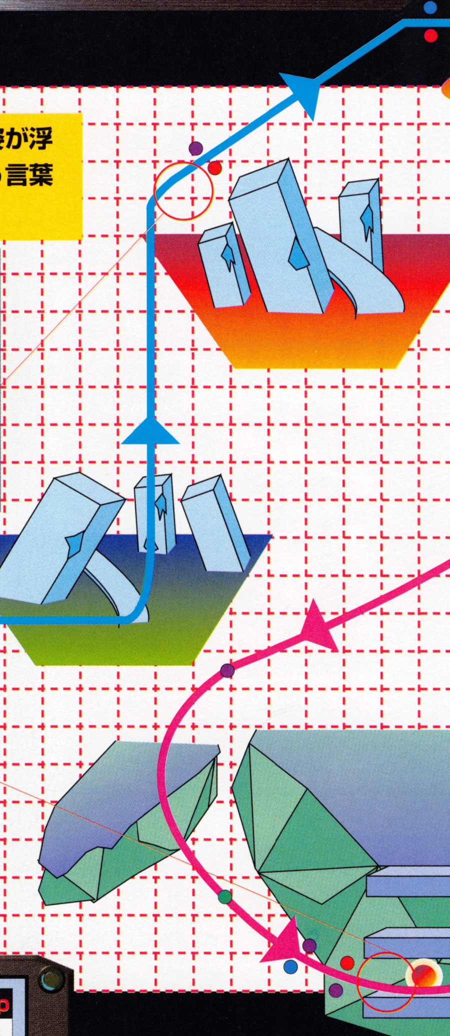
アコーディオンハザードが右に降下してくるので、自機は左に行かなければいけない。機雷の隙間を縫うように移動しろ。

ZONE 0 文明の墓
GRAVE OF CULTURE

激しい雷光とともに、廃虚と化したビルの姿が浮き彫りにされる。まさに「文明の墓場」という言葉がふさわしいステージだ。



上下からカウトの編隊に挟まれる。しばらくすると画面外へ消えていくが、安全に切り抜けたいのならαビームを使っていこう。

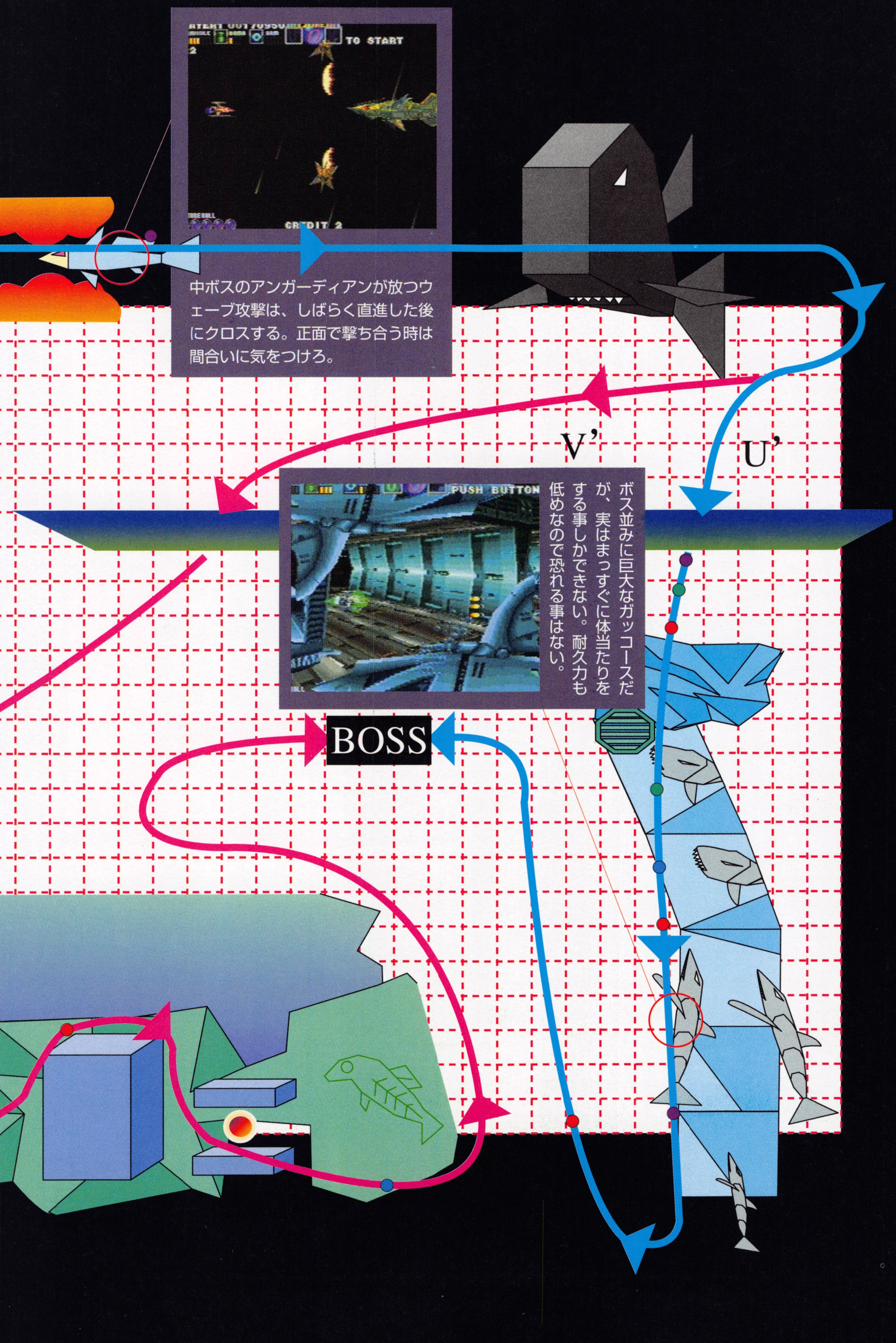




2手に分かれた通路にカルヒが潜んでいる。もし中ボスを連れていないのなら、コイツをキャプチャーしてもいいだろう。

アイテム

	赤	青	緑	紫	銀	金	1up
序盤	3	1	1	2	0	0	0
エリアU'	3	1	2	2	2	0	0
エリアV'	2	2	1	3	7	0	0



中ボスのアンガーディアンが放つウェーブ攻撃は、しばらく直進した後にクロスする。正面で撃ち合う時は間合いに気をつけろ。

ボス並みに巨大なガッコースだが、実はまっすぐに体当たりをする事しかできない。耐久力も低めなので恐れる事はない。



VS
ジー・ティー
(グレートシング)
AREA◆U'

攻撃パターン

①マルチ砲台からフェザー弾(大)+口からイルカ弾 ②頭側面からホーミングミサイルD+砲台1から直角ホーミングレーザー ③ニュークリア砲の付け根からホーミングミサイルD+ナパーム弾 ④砲台2からロングレーザー+直角ホーミングレーザー ⑤マルチ砲台からドリルミサイル+口からホーミングミサイルD ⑥左へ移動+腹からホーミングレーザーA ⑦後足からホーミングレーザーA+砲台からツインレーザー ⑧①~⑤の左右反対 ⑬口からレフナイト出し ⑭右に移動+腹からホーミングレーザーA ⑮⑦の左右反対 ⑯マルチ砲台からフェザー弾(大)+スプレイガン(大)+ドリルミサイル ⑰奥から左へ移動+腹からホーミングレーザーA+ナパーム弾 ⑱口からソリドナイト+イルカ弾+マルチ砲台からスパイラルビーム+分裂エネルギー弾→マルチ砲台からWβビーム ⑲マルチ砲台からフェザー弾(大) ⑳マルチ砲台からホーミングレーザーA ㉑砲台1からニードルレーザー ㉒口からレフナイト射出 ㉓手前から右へ移動+砲台1、2、4、5からロングレーザー+砲台3からトリプルレーザー ㉔マルチ砲台からフェザー弾+スパイラルビーム+ニュークリア砲台からニュークリア弾 ㉕奥から左へ移動+砲台1、2、4、5からロングレーザー+砲台3からトリプルレーザー ㉖⑯の左右反対 ㉗ニュークリア砲台の付け根からツインレーザーやフェザー弾(大) ㉘奥から右へ移動+腹からホーミングレーザーA+ナパーム弾 ㉙㉗の左右反対 ㉚口からイルカ弾+砲台2からツインレーザー+マルチ砲台から分裂エネルギー弾→マルチ砲台からWβビーム ㉛左へ移動+レフナイト射出 ㉜後足からホーミングレーザーA+砲台5からツインレーザー ㉝㉔の左右反対 ㉞奥から右へ移動+砲台1、2、4、5からロングレーザー+砲台3からトリプルレーザー ㉟⑯と同じ ㊱㉗の左右反対 ㊲⑰と同じ ㊳㉗と同じ ㊴㉚の左右反対 ㊵右へ移動+砲台5からツインレーザー+後足からホーミングレーザーA ㊶①に戻る



ホーミングミサイルDはショットの連射で破壊する。直角ホーミングレーザーは最後部からSの字型に移動してくぐり抜ける。



ホーミングミサイルDだけなら簡単だが、ナパーム弾がクセモノ。αビームを使って爆発が起こる前に消し去ってしまえ。



マルチ砲台の前を通過するタイミングは、G.T.降下時では1本目、上昇時では2本目のロングレーザーが発射された後だ。



ドリルミサイルは壊すと5WAYフェザー弾を出すので、あまり撃たない。口の中を集中攻撃してホーミングミサイルDをたたけ。



ホーミングレーザーAは全部で8発くる。1発目は尾ビレの上でかわし、残りはまわりこむ向きの左右をうまく使い分ければいい。



⑬ ⑫の直後にレフナイトが3体射出される。絶大な耐久力を持っているだけに、キャプチャーしておかなければ後悔するぞ。



⑯ 写真のようにレフナイトを自機に重ねておくと、すべての攻撃を無効化する。たとえドリルミサイルが当たっても大丈夫だ。



⑰ ナパーム弾とホーミングレーザーAはレフナイトを貫通してしまう。G.T.は画面奥にいるので、大きく動いて回避しろ。



⑱ まずはαビームを遮断するソリドナイトにショットを撃っておく。攻撃が激しくなってきたら、迷わずαビームを発射しろ。



㉓ 背中についた5基の砲台をすべて使って攻撃してくる。レーザーを左右に振り回すので、できるだけ砲台から離れておく。



㉔ ニュークリア弾は破壊してもナパーム弾なみの爆風を残す。しかし、撃たずに放っておけば更に大きな爆風が起きてしまう。



㉗ 上昇してくるイルカ弾をキャプチャーしたら、すぐにαビームを撃ち敵の攻撃を吹き飛ばす。通常では到底さばき切れる攻撃ではない。



VS
ジー・ティー
(グレートシング)
AREA◆V'

攻撃パターン

①～㉓U'と同じ　㉔マルチ砲台からフェザー弾＋フェザー弾(大)＋次元砲から次元弾＋ホーミングミサイルC　㉕～㉜U'と同じ　㉝㉙の左右反対　㉞～㊶U'と同じ



㉔ エリアU'との違いは、この攻撃のみ。異次元ホールが自機を吸い込もうとするため、戦闘がより困難なものになる。

Gダライアス 2つの裏技

本作品にも実は裏技が2つ存在する。どちらも、どうしてもゲームがクリアできない人にはとてもありがたい裏技。ただ、エピローグムービーは自分の手でボスを倒して見た方が感激もひとしおだろう。

TECHNIC 1

アーケードモードをフリープレイ!

どのモードでもいいので100回コンティニューすると、OPTIONのCREDITの項目に「FREE PLAY」が加わる。これはアーケードモードでもフリープレイができるようになったということで、コンティニュー数が足りなくてゲームがクリアできなかった人でも、安心して(?)プレイができるようになる。

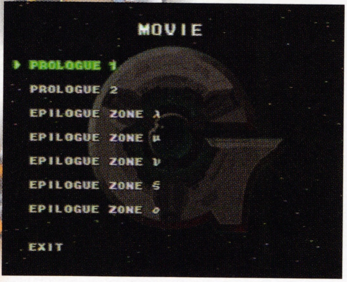


⬅メモリーカードに記録をしてプレイをしていればいずれは可能になる。

TECHNIC 2

エピローグ全ムービーが見られる!

OPTIONのMOVIEにカーソルを合わせて、方向キーを「左・右・左・右」と押した後で「R1、2、L1、2」を押しながら○かスタートボタンを押すとMOVIE選択画面に移行する。これには全ムービーデータが登録されていて、2種類のオープニングはもちろん、5種類すべてのエンディングを鑑賞することができる。



⬅5種類のエンディングはそれぞれまったく結末が違う。

迫力100倍! デュアルショックを使え!! USE DUAL SHOCK!!

このゲームはデュアルショック対応である。これを使えば、ゲームセンターのボディーソニックさながらの振動を味わいながらプレイでき、楽しさ倍増。ぜひ試してほしい。右にコントローラーが振動する条件を記してみてた。その機会はかなり多い。



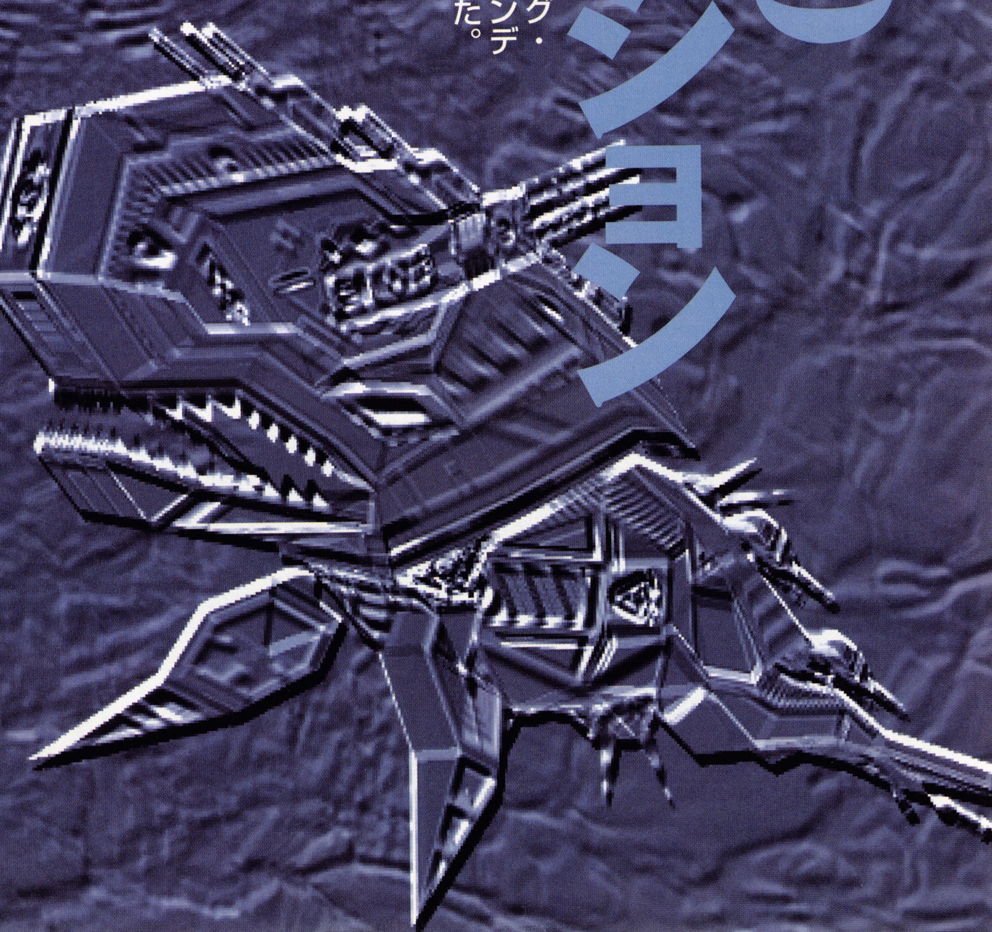
⬆ビリビリと腕に伝わる振動が、迫力を更に演出するのだ。

■コントローラーが振動する場面

- ●シルバーホークの発進時の揺れ
- ●惑星の爆発等
- ●海面に入る時、出る時
- ●海面をすれすれに飛行している時
- ●キャプチャーボム使用時
- ●ボス爆発時の閃光
- ●ボスの大爆発
- ●シルバーホークの爆発
- ●αビームのエネルギーをチャージしている時
- ●自機を束縛するトラップにかかった時
- ●アーム装備時に敵に当たった時

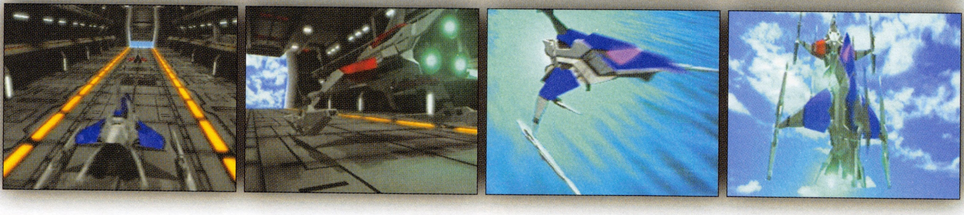
OP・ED コレクション

ゲーム中に収録されているオープニング・エンディングムービーを一挙公開。エンディングにおいては、詳細な解説もつけた。物語のすべての結末がここに明かす。



PROLOGUE
1

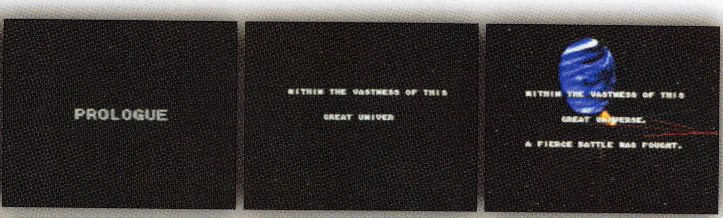




P R O L O G U E O F

そして君は生命（いのち）

PROLOGUE
2

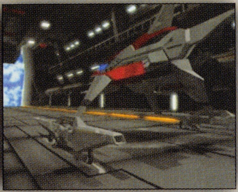






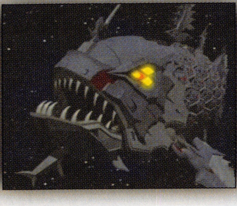








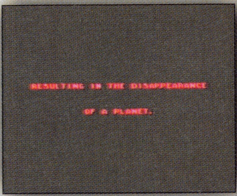


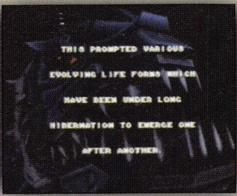


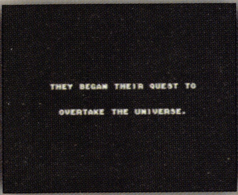


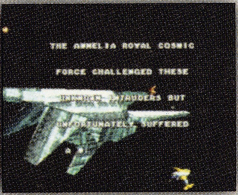
T H E G D A R I U S

の誕生(はじまり)を見る。

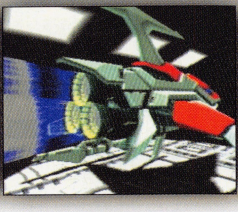




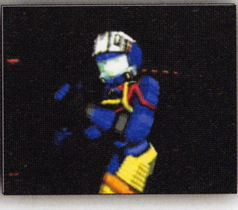






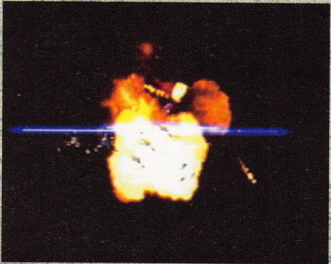


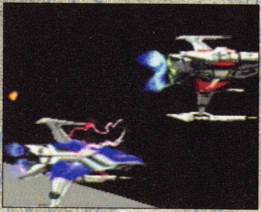




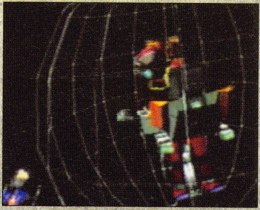
ダライアス星人の誕生

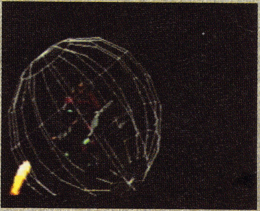
ZONE(λ)EPILOGUE

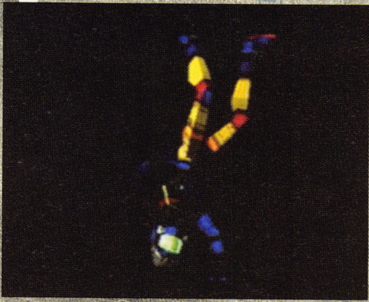




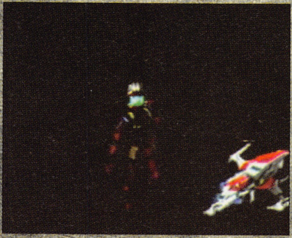
ライトニングコロナタスを撃破した2人であったが、激しい戦いの中でルティアのシルバーホークは傷ついていた。自分の使命を終え力尽きる様に火を噴くシルバーホーク。ルティア機の異変に気づいたサムラックはすぐさま救出に向かうが、シルバーホークの命は既に尽きていた。爆発するルティア機。その爆発の中から飛び出す影があった。エマージェンシーコクピットによりからくも脱出に成功したルティアであったが、暗黒の宇宙空間へと放り出されてしまった。サムラックはシルバーホークから飛び出し無事ルティアを救出した。もうアムネリアへの帰路はわからない。「皆無事だろうか!?」自分たちを送り出してくれた仲間やアムネリア王の事をふと思う2人であった。アナライズレーダーにより近くに無人の惑星を確認した。2人を乗せたシルバーホークはその星へ進路を向けて飛び立った。その星を指し示すレーダーには「DARIUS」の文字が点滅していた。

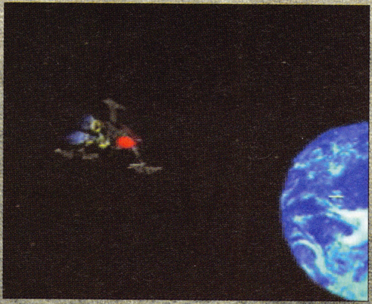








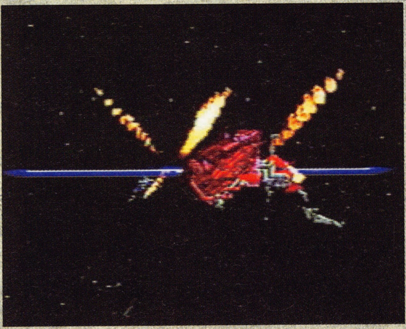




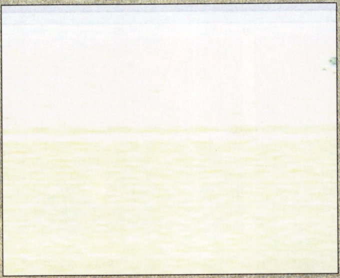
ZONE(μ)EPILOGUE

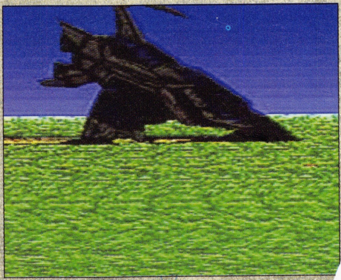
新人類の誕生

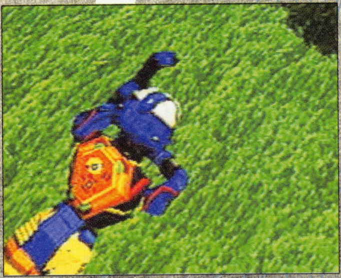
GDARIUS EPILOGUE



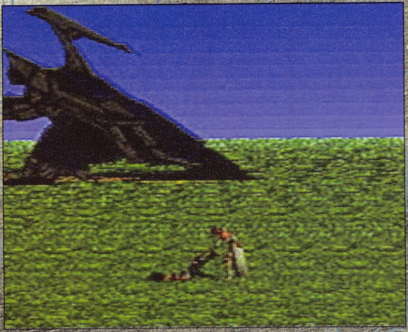
ついにヘビーアームズシェルを撃破した２人。帰路につこうとする２機のシルバーホーク。ボスは爆発を繰り返し、無へと還ろうとしている。しかしボスは最後の力を振り絞った。襲いくる爆発！　それに気づいたサムラックはルティア機に体当たりをし、身を呈して彼女を救った。一瞬にして爆発に包まれるサムラック。次の瞬間、ヘビーアームズシェルとサムラックの命が宇宙に消えていった。爆発に向かって大きな声で叫び続けるルティア。すぐに涙でモニターもかすんでいった。どのくらい時間がたったのだろうか？　宇宙を漂い、どこかの惑星に不時着したシルバーホーク。その傍らにまだ悲しみにくれ、地面に伏しているルティアの姿があった。小さい肩を震わせている彼女の前にスッとやさしい手が差し伸べられた。顔を上げ初めて見る若者の顔にどことなくサムラックの面影を感じたルティアはその手に触れるのであった。

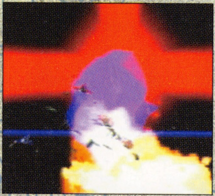












GDARIUS EPILOGUE

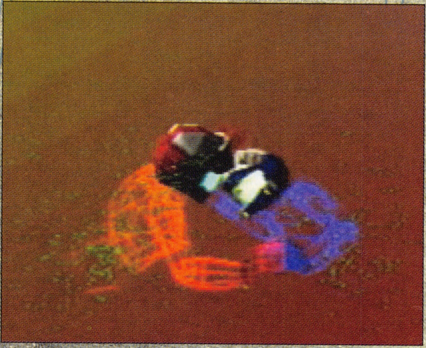
ZONE(ν)EPILOGUE
ダライアス星の誕生

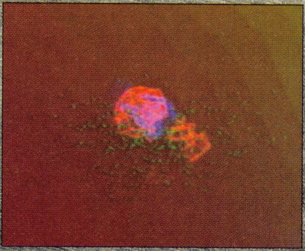


敵すべてを生み出していた、敵の母胎である“ジ・エンブリオン”をついに撃破した2人。これでアムネリアにも平和が訪れる事だろう。ほっとしたのもつかの間、ボスの体が膨張し始めた！　「マキシムパワーだ！　ルティア！」全速力でこの場を離脱するシルバーホーク。だがボスの膨張は彼らの想像をはるかに上回っていた。そしてついにシルバーホークごと2人はボスに飲み込まれてしまった。ルティアは不思議な空間にいた。ここがボスの体内なのだろうか？　サムラックがいない事に気づき、あたりを見回した。サムラックも彼女を探し浮遊していた。2人とも同時に見つけ、つい顔がほころぶルティア。「サムラック!!」互いに近寄る2人、だがその時に異変は生じた！　命を生み出すジ・エンブリオンの聖なる力と、すべてを無にするシルバーホークの悪魔の力とが衝突しあっている。シルバーホークのA.Nの力はジ・エンブリオンのそれを凌駕しつつあった。サムラックとルティアの体は塵と化していく。しかし2人の想いが聖なる力を無限にし、悪魔の力をも飲み込んでしまった。そしてその力は生命の誕生を導く！　宇宙に1つの星が生まれた。それは生まれながらに命の息吹を持っている惑星。生命の源である海にはまだ何も生まれてはいないが、その誕生を見守る様に優しい光が海全体を包んでいた。

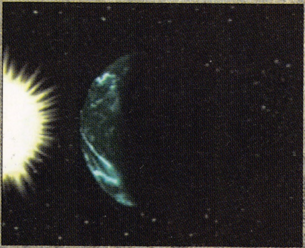








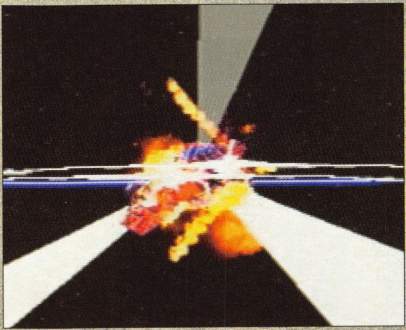




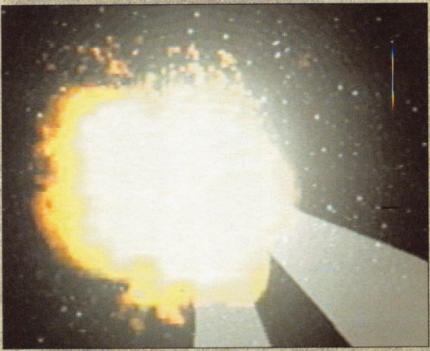
ZONE(ξ)EPILOGUE

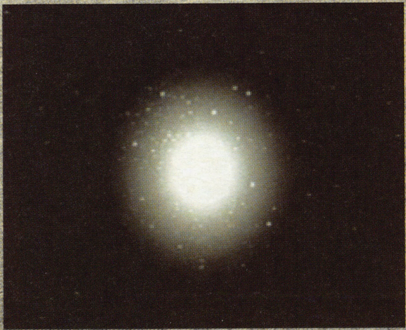
新生シルバーホークの誕生





アコーディオンハザードを撃破した2人だったが、突如シルバーホークに異変が起こった。「操作不能！だが計器は皆正常だ。むしろパワーは上がっている！」「こっちも同じよサムラック。いったいどうして…きゃっ!!!」2機のシルバーホークは光り輝き融合していく。その光はボスをも包み込みこんでいき、大きくなった。2人は夢を見た。1人の男が血を流して倒れていた。その上に舞い降りる銀色の光。目をあけていられない程光輝いた次の瞬間、男は堂々と大地に立っていた。その時2人は歴史の時間に習った偉大なる男を見た。アムネリア1世だ。そして光の中から飛び立つ"銀の鷹"。伝説の鳥は再び復活した。遥か未来の人類に向かって宇宙を飛んでいった。



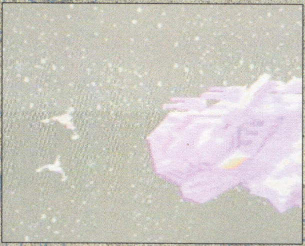


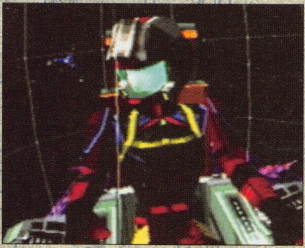


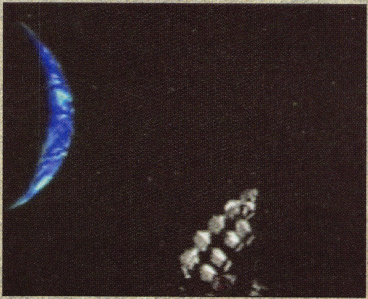
ξ GDARIUS EPILOGUE

ZONE(O)EPILOGUE

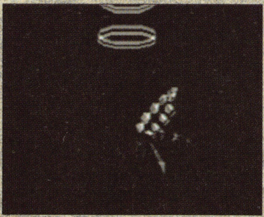
G.T.を倒した2人。これで平和が戻ることだろう。母星であるアムネリアから遠く離れてしまった2人は、緑の惑星「ダライアス」へと向かう。小さくなって行く2機の機体。宇宙を漂うG.T.の残骸。突如上空から発せられ光に吸い込まれて行くG.T.。そこには宇宙調査に来ていた、ベルサー星人の調査船があった。未来のテクノロジーを手に入れたベルサー星人。彼らを乗せた船は母星へ進路を向け進んで行く。

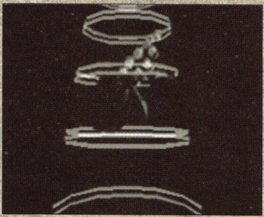


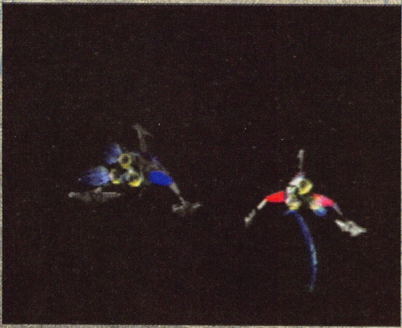


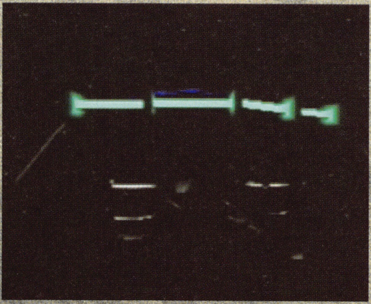












O ベルサー軍の誕生

GDARIUS EPILOGUE

敵キャラデータバンク

戦いを勝ち抜くには、まず敵を知らなければならない。ここに、ボスをはじめ中ボスからザコに至るまでのあらゆるデータを掲載した。特にキャプチャー後の攻撃パターン等は役に立つはずだ。



ページの見方

G D A R I U S

◆ボスデータ

①ボスCG

ステージボスである、海洋生物型巨大戦艦。Gダライアスでは、ポリゴンでキャラクターを描いているため、更に華麗でいて凶悪なボスキャラクターができあがっている。

②ボスネーム

ボスキャラの名前を日・英語で表示。どれもボスの外見や行動パターンを形容した神秘的な名前がついている。それぞれ和訳してみるとおもしろいだろう。

③ボス解説

ボスの特長や攻撃の特色を解説。承知のとおりダライアスのボスは海洋生物をモチーフにしてデザインされている。これらの生物の特徴を活かした攻撃方法はどれもクセのあるものばかり。







ファーストキャプテン
FIRST CAPTAIN

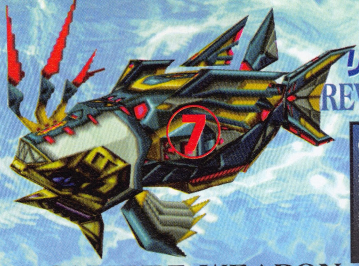
CODE NAME:シイラ
ARM:400(60)
SCORE:30000

WEAPON
ホーミングミサイル
スプレイガン
スパイラルビーム

ホーミングミサイルとスプレイガンはショットで破壊でき、スパイラルビームは発射前にスキがあるので簡単によけられる。序盤で登場する中ボスだけあって大した攻撃はしてこないが、味方につけてしまえばとても頼りになるキャラだ。ザコにはホーミングミサイル、ボスにはスパイラルビームと使い分ければ戦闘が非常に楽になる。

VEAPON





リバースディレクション
REVERSE DIRECTION

CODE NAME:サカサナマズ
ARM:750(120)
SCORE:30000

WEAPON
拡散ミサイル、
背ビレブーメラン

9

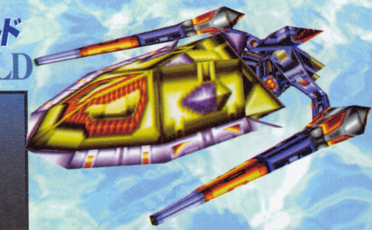
CAPTURE WEAPON



逆さにひっくり返ったような格好をしている中ボス。無骨な容貌に見合った耐久力を誇る。ミサイルが分裂する間合いより手前で攻撃すると楽にヘッドパーツを破壊できる。キャプチャー後はスキの大きい背ビレブーメランより、連射の効く分裂ミサイルを使おう。できるだけ後方から発射させると分裂弾が有効に働いてくれる。

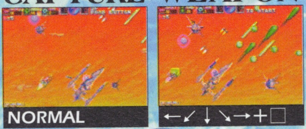
1
G DARIUS

ルド
ILD



の子」の名
から発進
WAYエネ
近寄らな
角に曲が
ーザーも
さとキャ

CAPTURE WEAPON



テイルブレード
TAIL BLADE

CODE NAME:ボウエンギョ
ARM:450(200)
SCORE:30000

WEAPON
ウェーブ
広範囲ウェーブ
尾ビレ攻撃



体が細長く、あまり強そうな印象を受けないが結構な強敵だ。口から発射するウェーブはよけにくく、長く鋭い尾ビレを利用した回転切りは攻撃範囲がとても広いので注意しよう。確実にキャプチャーするなら、キャプチャーボムの無敵時間を利用して攻撃しろ。キャプチャーすると使えるようになるワイドレーザーは強力。

CAPTURE WEAPON



101
G DARIUS

ARIUS



1
G DARIUS

POINT

小型ミサイル
ARM=1
SCORE=200

目
ARM=60
SCORE=30000

M=200
ORE=30000

④データ

ボスのコードネームや耐久力、スコアなどのデータを表示。武器の項目では、ボスが使用する攻撃兵器のすべてが表示され、すば抜けた攻撃パターンの多彩さが見て取れる。

⑤登場シーン

ポリゴンを活用したダイナミックなボスキャラの登場シーンを連続写真で掲載。ゲーム中はプレイに夢中でよく見ていない人はここでじっくり見てほしい。

⑥破壊可能ポイント

ボスの本体とは別に、個別に破壊できるパーツを表示。耐久力とスコアもあるので、ハイスコアを狙うプレイヤーは注目。ただし、ボスによってはパーツを破壊すると凶暴になることも……。

◆中ボス・ザコデータ

⑦敵機CG

各敵機のCG。ゲーム内では小さく見にくいキャラでもしっかりとポリゴンでできている。それぞれのディテールを楽しんでほしい。

⑧キャプチャーパターン

キャプチャー可能な中ボスとザコにはキャプチャー後の行動パターンのわかる写真を掲載した。また、中ボスに関しては、特殊攻撃のコマンドを紹介。

⑨データ

ザコキャラのアームの項目で（　）内の数字はキャプチャー後の耐久力を表している。また、の後の各数値は、それぞれのキャラのビッグ機体のデータになっている。



エクリプス アイ

ECLIPSE EYE

ギョロっとした目玉が印象的なボス。エリアAではキャプチャー可能なエクリプスミサイル、エリアBでは巨大な六方手裏剣で攻撃してくる。額の砲台から撃ってくる3WAYエネルギー弾にさえ気をつければ、それほど手間取る相手ではないだろう。耐久力が低いので、αビームのカウンターアタックを狙うならば、攻撃は控えめにした方がいい。

CODE NAME:フシギウオ
ARM:2850
SCORE:100000

WEAPON

頭部砲台…エネルギー弾3WAY、βビーム
胴体側面…スプレイガン
口…小型ミサイル、アイファザー（エリアBのみ）
尾ビレ…ナパーム弾
ミサイルランチャー…エクリプスミサイル(エリアAのみ)
六方手裏剣…体当り、スプレイガン（エリアBのみ）

GDARIUS



BREAK POINT



小型ミサイル
ARM=1
SCORE=200



トライポッドサーディン

TRIPOD SARDINE

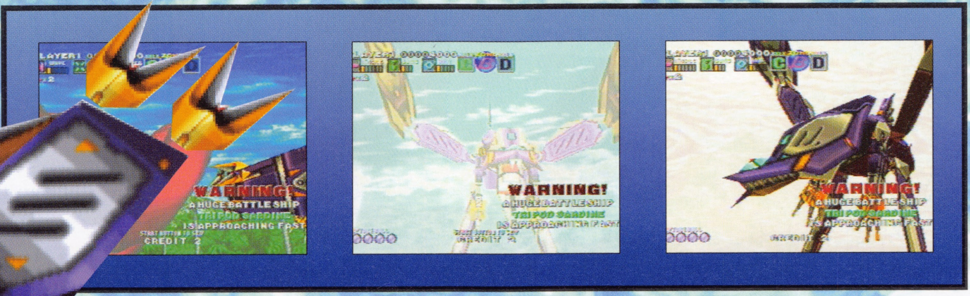
３本の脚で大地に立ち、胸ビレに装備したワイヤー兵器で攻撃を行う。弱点の頭部を破壊するとバーサクモードに入る。激しい攻撃が続くが、ここまでくれば後一押しだ。ひるまず一気にカタをつけてしまおう。なお、エリアＣ限定の攻撃ビッグスパークボールは、ショットで押し返す事ができる。連射で切り抜けよう。

CODE NAME:サンキャクイワシ
ARM:頭…2000、体…500
SCORE:100000

WEAPON

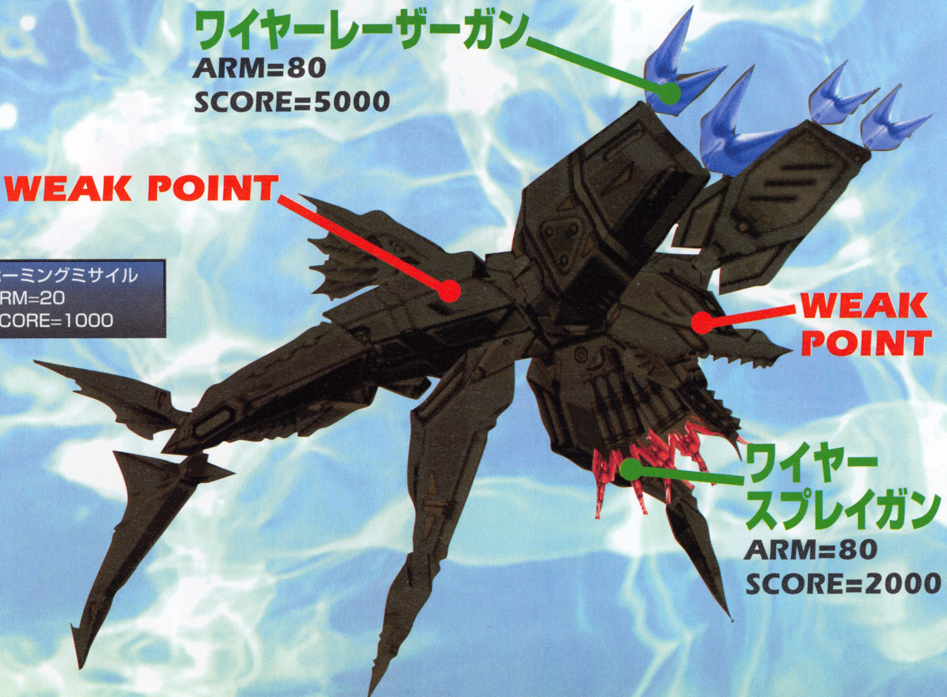
口…エネルギー弾 7WAY
ワイヤースプレイガン…レーザー（エリアＣのみ）
ワイヤースプレイガン…スプレイガン（エリアＤのみ）
胴体…ホーミングミサイル、ナパーム弾
首のつけ根…βビーム、フェザー弾
バーサクモード
ビックスパークボール（エリアＣのみ）
ドローレーザー（エリアＤのみ）

GDARIUS


WARNING!
A HUGE BATTLE SHIP
TRIPOD SARDINE
IS APPROACHING FAST
CREDIT 2


WARNING!
A HUGE BATTLE SHIP
TRIPOD SARDINE
IS APPROACHING FAST
CREDIT 2

BREAK POINT


ワイヤーレーザーガン
ARM=80
SCORE=5000
WEAK POINT
ホーミングミサイル
ARM=20
SCORE=1000
WEAK POINT
ワイヤー
スプレイガン
ARM=80
SCORE=2000



クィーン フォッスル

QUEEN FOSSIL

『ダライアス』シリーズでは馴染みの深いシーラカンス型の巨大戦艦だ。ルート選択によって、船体の上部を攻めるか下部を攻めるかが変わる。エリアEでは背ビレブーメランや4連装βビーム砲、エリアFではマジックハンドや機動砲台などとバリエーションに富んだ攻撃をしかけてくる。中ボスのクィーンズチャイルドをキャプチャーして応戦しよう。

CODE NAME:シーラカンス
ARM:4000
SCORE:100000

WEAPON

口…ソリドミサイル　胴体…フェザー弾（大）、ホーミングミサイル（大）、ホーミングミサイル（小）、ショートレーザー　ロングレーザー砲…ロングレーザー　ショートレーザー砲…ショートレーザー　尾ビレレーザー砲…ショートレーザー　尾ビレ…ホーミングミサイル、サンダーレーザー

エリアEのみ

尾ビレ…ロングレーザー　フェザー砲台…フェザー弾　スプレイガン砲…スプレイガン　背ビレブーメランA…ブーメランカッター　マルチレーザー砲…ショートレーザー、ロングレーザー、サーチレーザー　βビーム砲…βビーム　ウロコ…ハガしてぶつける

エリアFのみ

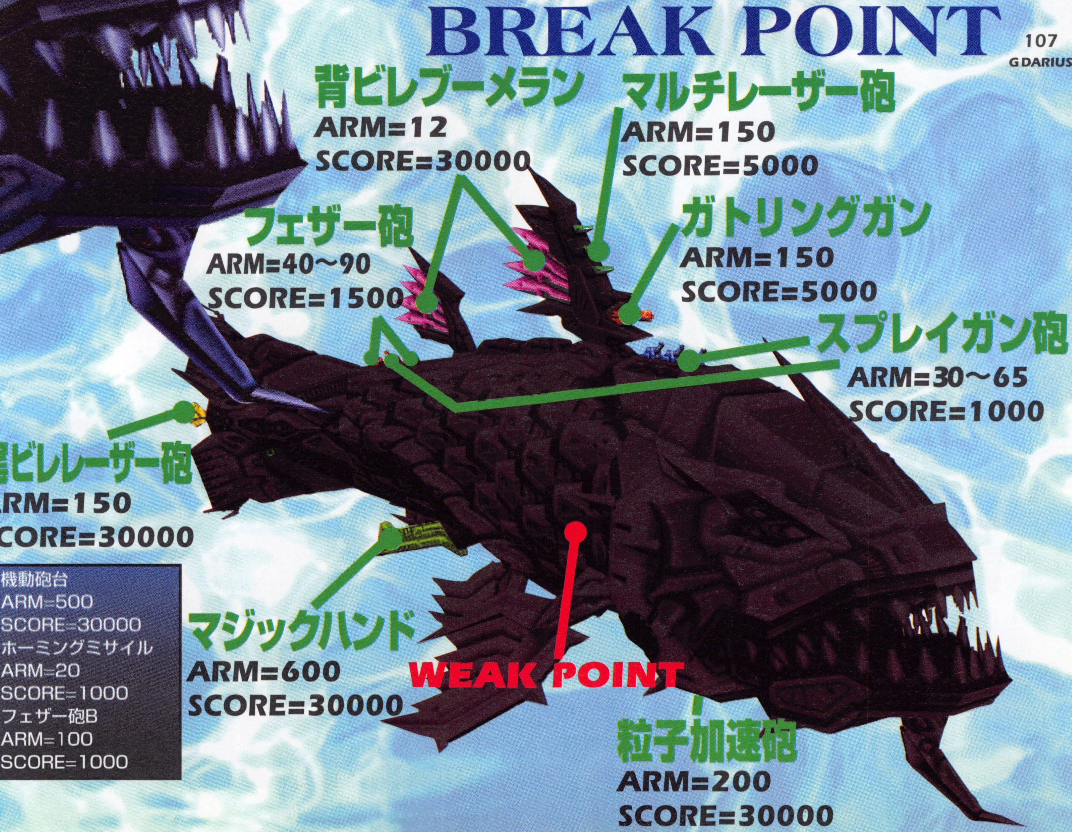
尾ビレ…βビーム　マジックハンド…スプレイガン、サーチレーザー　機動砲台…フェザー弾（大）、フェザー弾（小）、ミサイル（中）、ホーミングレーザー　粒子加速砲…粒子ビーム　ウロコ…１つにあつまり盾となった後プレイヤーに体当り

GDARIUS





BREAK POINT



機動砲台
ARM=500
SCORE=30000
ホーミングミサイル
ARM=20
SCORE=1000
フェザー砲B
ARM=100
SCORE=1000



デュアルホーン
DUAL HORN

しなやかなボディと長い触角を持つエビ型のボス。体を丸めて回転しながらのレーザーや、触角で自機を囲ってからの反射ボールなど、体全体を使った攻撃をかけてくる。スピードのある体当たりも驚異だ。βビーム砲は口と尾ビレの２カ所についていて、同時に２本撃ってくる時もある。腕に自信があるならばダブルカウンターを狙ってみよう。

CODE NAME:ニシキエビ
ARM:4000
SCORE:100000

WEAPON

口…エネルギー弾、反射ボール、βビーム
目…アイレーザー、フェザー弾
背中…ホーミングミサイル（小）
尾ビレ…βビーム、フェザー弾
エリアGのみ
囲み攻撃…ショートレーザー、エネルギー弾、フェザー弾
回転攻撃…ショートレーザー、エネルギー弾、スプレイガン
エリアHのみ
囲み攻撃…反射ボール、エネルギー弾
回転攻撃…ツインレーザー

GDARIUS





BREAK POINT



反射ボール
ARM=20
SCORE=300
ホーミングミサイル(小)
ARME=15
SCOR=200

CODE NAME:ギンザメ
ARM:3800
SCORE:100000

WEAPON

胸ビレ砲台…ショートレーザー３連射、破壊後ショートレーザー５連射
ツノ…ホーミングレーザー、サーチレーザー(尾ビレ破壊後)、βビーム
口…βビーム、分裂弾
背ビレ前部…ウェーブショット、エネルギー弾（エリアＪのみ）背ビレ前部破壊後、レイワイパー
尾ビレ…三つ又ヤリ形態（エリアＩのみ）エネルギー弾、ホーミングレーザー
尾ビレ…ミサイルランチャー形態（エリアＪのみ）ホーミングミサイル（小)、ホーミングレーザー
尾ビレ破壊後、その付け根からフェザー弾をバラまく



ディメンション ダイバー
DIMENSION DIVER

次元の海を自在に泳ぐサメ、それがディメンジョンダイバーだ。異次元トンネルを作り出し、変幻自在の攻撃をしかけてくる。ルート選択による違いは尾ビレの形状と攻撃方法だけ。エリアＩではエネルギー弾、エリアＪではホーミングミサイルでの攻撃になる。背ビレを壊すと攻撃が激しくなってしまうので得点稼ぎをする人は覚悟が必要だ。

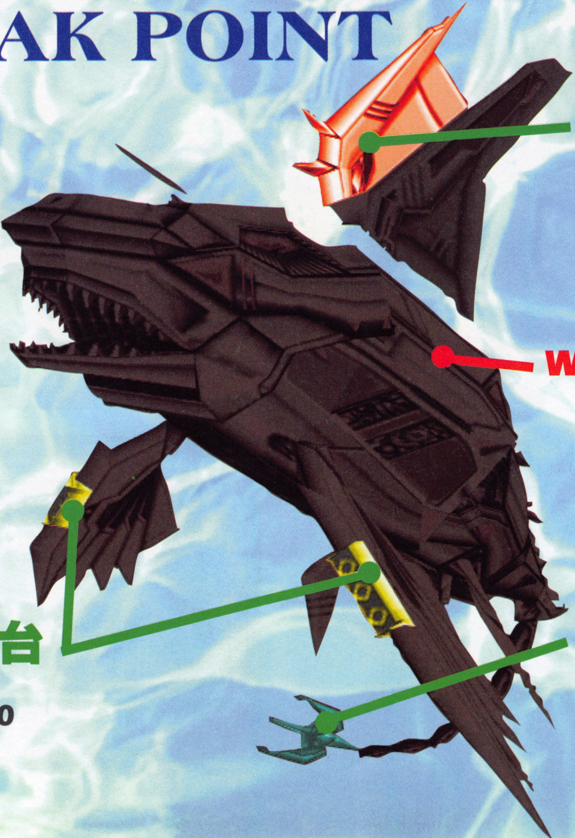
G DARIUS





BREAK POINT

ボーミングミサイル
ARM=20
SCORE=1000
ホーミングミサイル(小)
ARM=15
SCORE=200
ブーメランミサイル
ARM=1
SCORE=100





アブソリュートディフェンダー

ABSOLUTE DEFENDER

全身をバリアで包みこみ、自機のあらゆる攻撃をはね返してしまう。下アゴに設置されたバリア発生装置を破壊する事で、バリアを解除できる。時間が経つと再生するが、壊すごとに再生にかかる時間が長くなっていく。ボディのいたる所に砲門が隠されていて、どこから攻撃が飛んでくるか予測しづらい。発射前に一瞬だけ光るので見逃さないように。

CODE NAME:マツカサウオ
ARM:3000
SCORE:100000

WEAPON

眉間…βビーム
口…βビーム、パンツァーグレネード
胴体…フェザー弾、スプレイガン、イリュージョンレーザー（エリアKのみ）、ホーミングレーザー（エリアKのみ）、ショートレーザー（エリアLのみ）、ウェーブ（エリアLのみ）ムービングレーザー、小型ミサイル

GDARIUS

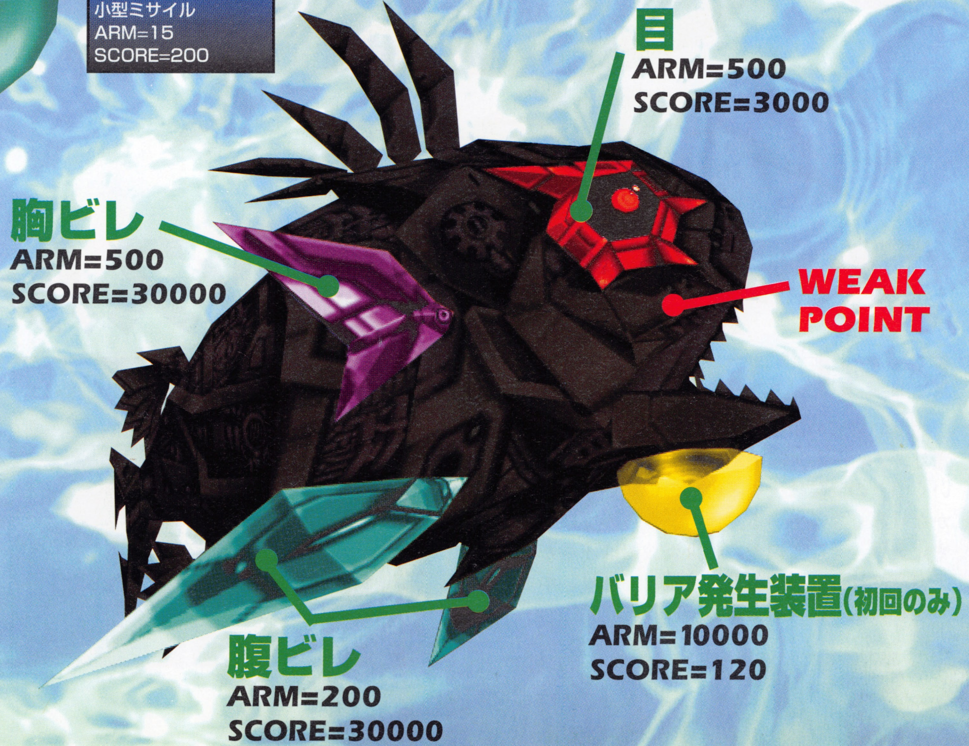






BREAK POINT

小型ミサイル
ARM=15
SCORE=200





ファイヤー フォッスル

FIRE FOSSIL

灼熱の溶岩の中から姿を見せる巨大戦艦。見ての通り、クイーンフォッスルとは同型である。ただし、いくつかの武装は火炎系のものに変更され、装甲もかなり厚くなっている。尾ビレからのプロミネンスや火炎弾、そして口からの火炎放射は圧巻だ。ハッチの中には数種類の戦闘機が積んであり、中ボスのグレイストライプも搭載している。

CODE NAME:シーラカンス改
ARM:6000
SCORE:100000

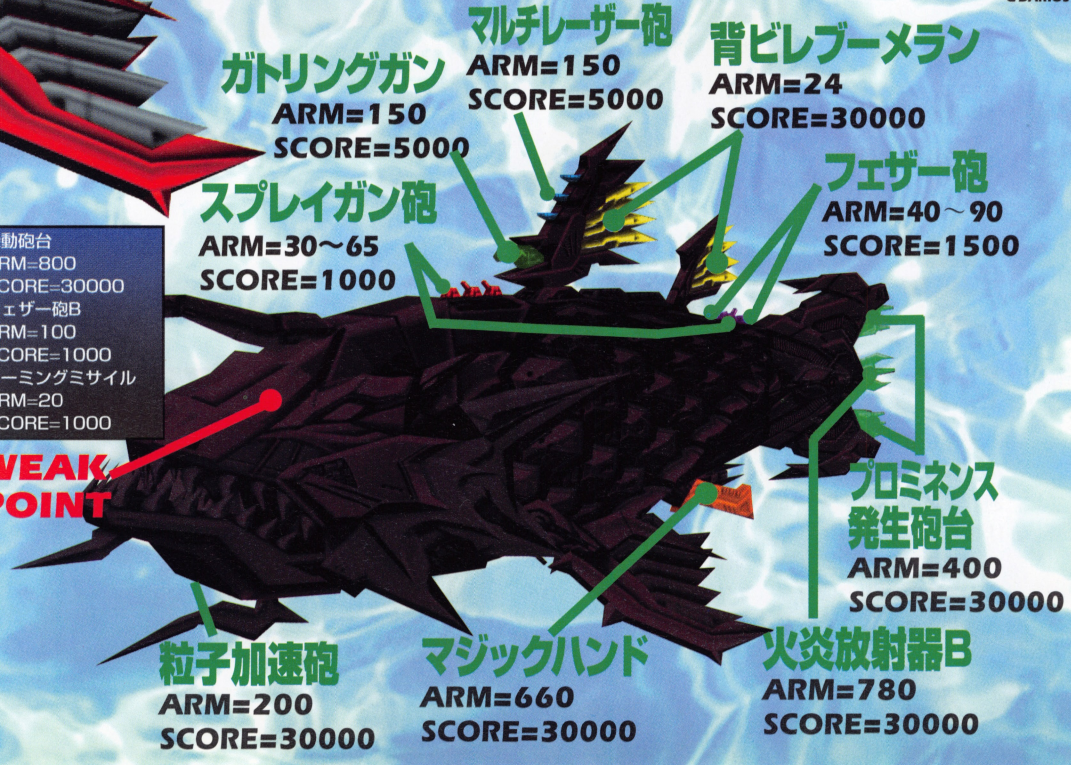
WEAPON

体についている攻撃箇所は基本的にクイーンフォッスルと同じ
口の中の火炎放射器A…火炎放射
火炎放射器B…火炎放射、直進タイプ
プロミネンス発生砲台…火炎弾
尾ビレ…プロミネンス

GDARIUS



BREAK POINT


マルチレーザー砲
ARM=150
SCORE=5000
背ビレブーメラン
ARM=24
SCORE=30000
ガトリングガン
ARM=150
SCORE=5000
フェザー砲
ARM=40～90
SCORE=1500
スプレイガン砲
ARM=30～65
SCORE=1000
動砲台
RM=800
CORE=30000
ェザー砲B
RM=100
CORE=1000
ーミングミサイル
RM=20
CORE=1000
WEAK
POINT
プロミネンス
発生砲台
ARM=400
SCORE=30000
粒子加速砲
ARM=200
SCORE=30000
マジックハンド
ARM=660
SCORE=30000
火炎放射器B
ARM=780
SCORE=30000



デス ウィング

DEATH WINGS

大きな翼で雄大に飛ぶ鋼鉄のエイ。背面にあるマルチ砲台からナパーム弾やホーミングミサイルDなど計４種類の弾を撃ち出す。下面にある次元口からは複合攻撃をしかけてくる。ザコとスパイラルビームの連携に注意。エリアOでは自機を次元口へ吸い込んで攻撃するのに対し、エリアPでは口からナパーム弾を乱射してくるのが大きな相違点だ。

CODE NAME:オニイトマキエイ
ARM:4800
SCORE:100000

WEAPON

次元口…ブーメランミサイル、ソリドナイト、アイフ
ァザープラス、スパイラルビーム、吸い込み攻撃
ハネ…サーチレーザー、アフターバーナー
尾ビレ…尾ビレふり攻撃
ツノ…βビーム、フェザー弾





BREAK POINT



ブーメランミサイル
ARM=1
SCORE=100
ホーミングミサイル(小)
ARM=15
SCORE=200



エイト フィート アンブレラ

EIGHT FEET UMBRELLA

タコをモデルとしているだけに、収縮自在の体を持っている。ひょうきんなルックスとは裏腹に、攻撃はなかなかにシビアで油断してかかると痛い目を見る。エリアQではαビームをも受け止めるリングレーザーを撃ち、エリアRでは画面を埋めつくすほどのミサイルを浴びせてくる。腹から射出される浮遊機雷はキャプチャーが可能だ。

CODE NAME:メンダコ
ARM:5500
SCORE:100000

WEAPON

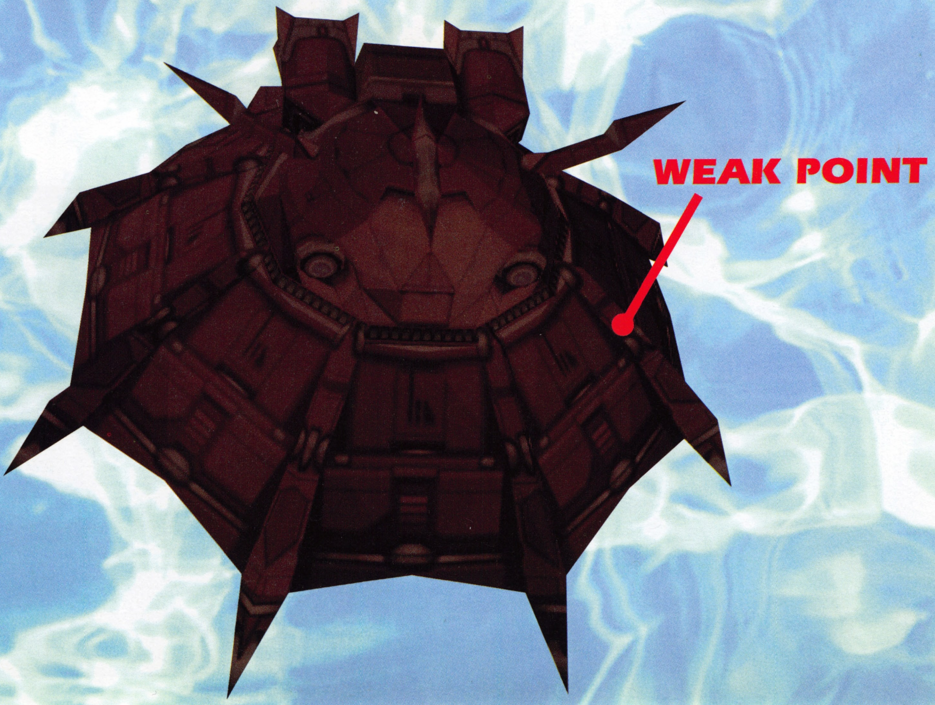
8本の足…ブーメランショット、ホーミングレーザー、ロングレーザー、ナパーム弾、βビーム、反射レーザー（エリアQのみ）、火炎放射（エリアQのみ）、サンダーレーザー（エリアR）
口…ミサイル、フェザー弾（大）、
体と頭のつけ根…フェザー弾、スプレイガン
腹…ガンプ射出、浮遊機雷射出、リングレーザー（エリアQのみ）、ミサイルラッシュ（エリアRのみ）、ソリドミサイル射出（エリアRのみ）

GDARIUS


PLAYER1 00004000
2P PUSH BUTTON
TO START
CREDIT 2


PLAYER1 00004000
2P PUSH BUTTON
TO START
CREDIT 2

BREAK POINT


WEAK POINT

エターナル トライアングル

ETERNAL TRIANGLE

ボディが3つのパーツから形成され、分離、合体を繰り返しながら攻撃を行う。分離時では、磁力線を張りめぐらせてのフォーメーションアタックが手強い。合体時は選択したルートによって攻撃方法が多少異なってくる。エリアSではツノからのニードルレーザー、エリアTでは尾ビレの幅をいっぱいに使ったホーミングレーザーを使用したものになる。



CODE NAME:ミツクリザメ
ARM:6000
SCORE:100000

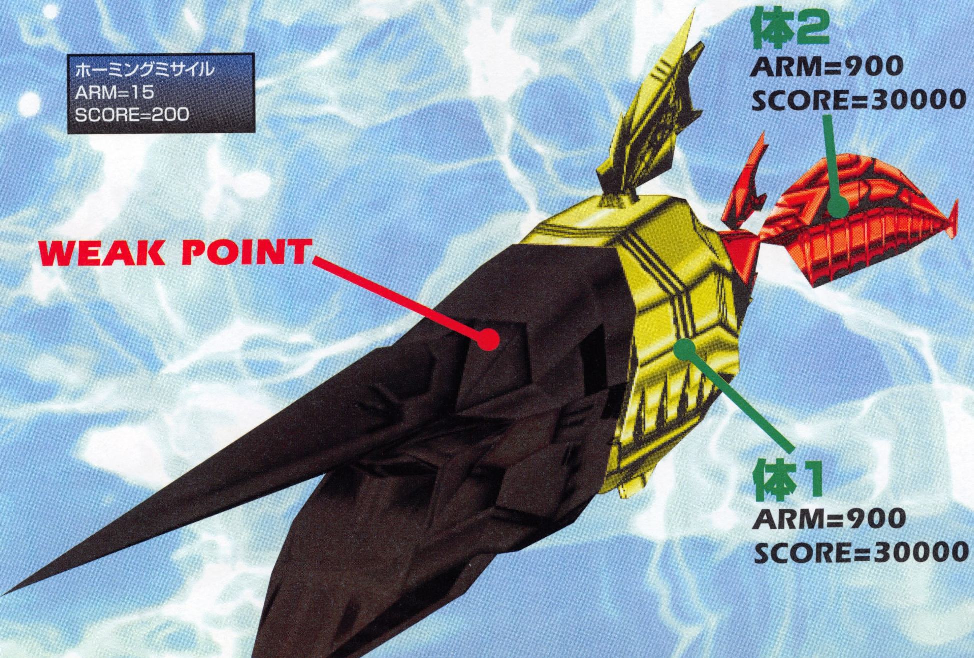
WEAPON

目…フェザー弾、スプレイガン、ツインレーザー
ツノ…エネルギー弾、スプレイガン、ニードル弾（エリアSのみ）
口…ホーミングミサイル小（エリアTのみ）
βビーム発射口1（ツノと口の間）…βビーム
βビーム発射口2（胸ビレ）…βビーム
エラ…ブーメランショット
背ビレ1…エネルギー弾、ナパーム　背ビレ2…ホーミングレーザー（エリアTのみ）
頭部と胴体1の頭（首の付け根）…ホーミングミサイル小（エリアTのみ）
分離攻撃時の磁石線　頭部…フェザー弾大、フェザー弾
胴体1…機雷、フェザー弾　胴体2…フェザー弾



BREAK POINT

ホーミングミサイル
ARM=15
SCORE=200



CODE NAME:ウィーディーシードラゴン
ARM:4000
SCORE:100000

WEAPON

口…エネルギー弾、サンダーレーザー、サンダーレーザー反射タイプ
胸ビレ…ホーミングレーザー
腹…ホーミングミサイル、スパークボール
ツメ1、ツメ2…ハサミアタック、回転アタック、βビーム、ライトニングボルト攻撃



ライトニング コロナタス
LIGHTNING CORONATUS

その細長いボディに似合わず、強大な戦闘能力を秘めた敵、ライトニングコロナタス。名前から想像できる通り、スパークボールやサンダーレーザーなど、雷系の攻撃を得意としている。一定の時間を経ると、自らの体に電光をまとってパワーアップする。本体から独立して攻撃をしかける1組のツメにも注意しよう。αビームもここから撃ってくる。

GDARIUS





BREAK POINT



スパークボール
ARM=30
SCORE=1000
ホーミングミサイル(小)
ARM=15
SCORE=200



ヘビー アームズ シェル

HEAVY ARMS SHELL

堅固な甲羅で身を守るウミガメ型のボス。弱点は頭だが、ピンチになると甲羅の中へ引っこめ防御態勢をとる。この状態になると攻撃が当たりにくくなってしまう。タイミングよくダメージを与えていこう。口や甲羅に備えられたマルチ砲台からは、キャプチャー可能なザコが射出される。ただし、子ガメ弾だけはキャプチャーできないので注意しよう。

CODE NAME:オサガメ
ARM:4200
SCORE:100000

WEAPON

口…子ガメ弾射出、フェザー弾（エリアXのみ）、アイファザープラス射出、レフナイト射出
ヒレ1…楕円レーザー、ホーミングレーザー(エリアXのみ)、ロングレーザー
ヒレ2…ロングレーザー
シッポ…スクリューロングレーザー、ショートレーザー（エリアXのみ）
甲羅…ホーミングミサイル、スプレイガン、フェザー弾、ホーミングレーザー、ナパーム弾
ハラ…サーチレーザー、フェザー弾、スプレイガン、レーザーエネルギー弾
マルチ砲台1…レーザーボール、ホーミングレーザー、スプレイガン、機雷、子ガメ射出、アイファザンプラス射出、レフナイト射出、βビーム
マルチ砲台2…スプレイガン、フェザー弾、ショートレーザー（エリアXのみ）、βビーム

GDARIUS





BREAK POINT



レーザーエネルギー弾
ARM=3000
SCORE=5000
機雷
ARM=40
SCORE=3000



ジ・エンブリオン
THE EMBRYON

　すべての敵を生み出した、『Gダライアス』の真のボス。ゼリー状の体を様々な形に変化させ、中心のコアと頭部にあるアタックヘッドから激しい攻撃をしかけてくる。体の半透明の部分に当たり判定はない。攻撃に関してはアタックヘッドを無視して、すべての攻撃をコアに集中させる事が重要。見事倒す事ができれば真のエンディングが待っている。

CODE NAME:クリオネ
ARM:8000
SCORE:100000
WEAPON
アタックヘッド…βビーム、ブーメランショット、スパイラルレーザー、エネルギー弾、フェザー弾、フェザー弾大、スプレイガン、ショットレーザー、ロングレーザー、
コア…βビーム、ホーミングレーザー、フェザー弾、フェザー弾大、エクリプスアイ（できそこない）ミサイル、デルタシール（引き寄せ）、タリウ射出、ソリドミサイル射出、アイファザープラス射出、レフナイト射出、ヤッター射出、
コアについているニードルビット…スプレイガン、ツインレーザー

GDARIUS





BREAK POINT



ニードルビット
ARM=50
SCORE=5000
デルタシール
ARM=150
SCORE=5000



アコーディオン ハザード

ACCORDION HAZARD

大きく飛び出した光る目、口の前に生えた腕など、その容貌はまさにグロテスクと言える。サークルミサイルや三葉虫ミサイルはアコーディオンハザード特有の攻撃だ。腕のパーツをすべて壊すとランダム攻撃のパターンが変化し、攻撃がより激化する。特に両目から照射されるワイドロングレーザーは、画面の半分以上を覆いつくすほどすさまじい。

CODE NAME:アノマロカリス
ARM:5500
SCORE:100000

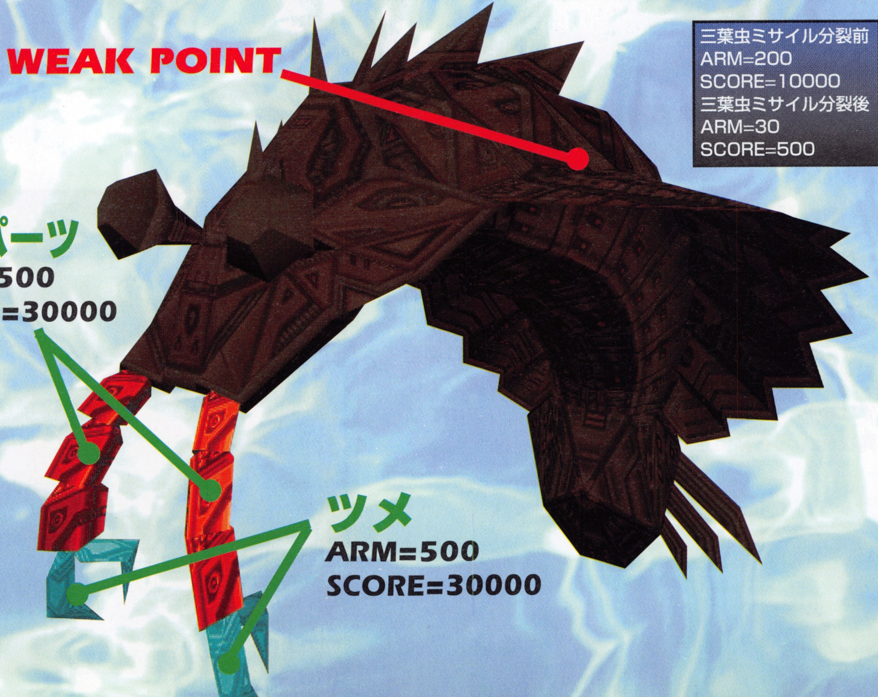
WEAPON

目…エネルギー弾、ロングレーザー、
口…スパイラルビーム、ホーミングレーザー、サークルミサイル、アイファザンプラス射出、レフナイト射出、
体…ホーミングミサイル、ソリドナイド射出
尾…三葉虫ミサイル、レフナイト、アイファザンプラス射出
ハラ…ツインレーザー（エリアW' のみ）、機雷（エリアX' のみ）
背中…ツインレーザー（エリアX' のみ）
腕…フェザー弾大　ツメ…βビーム
腕の破壊後
目…ワイドロングレーザー
三葉虫ミサイル…破壊するとフェザー弾
腕のつけ根…フェザー弾大、スプレイガン大
ツメのワイヤー…βビーム



BREAK POINT

三葉虫ミサイル分裂前
ARM=200
SCORE=10000
三葉虫ミサイル分裂後
ARM=30
SCORE=500





グレートシング

G.T.(Great Thing)

体中に多数の砲台をまとったクジラ型の巨大戦艦。『ダライアス』シリーズには毎回登場しており、いわば象徴的な存在だ。それだけに全ボスの中でもケタはずれの耐久力を持つ。苦戦を強いられる事は必至だろう。側頭部の主砲はルートで変化し、エリアU'では縦横に爆発するニュークリア砲、エリアV'では異次元の穴を発生させる次元砲となる。

CODE NAME:マッコウクジラ
ARM:14800
SCORE:100000

WEAPON

マルチ砲台…スプレイガン、フェザー弾、フェザー弾大、スパイラルビーム、ドリルミサイル、分裂エネルギー弾、ホーミングレーザー
口…イルカ弾、ブーメランショット、ソリドナイト射出、
主砲…ニュークリア砲（エリアU'のみ)、次元砲（エリアV'のみ）
主砲のつけ根…ブーメランショット、ナパーム弾、ツインレーザー、フェザー弾大
ブーメランショット発射口…ブーメランショット
ナパームホーミングレーザー砲…ナパーム弾、ホーミングレーザー
ホーミングレーザー砲（尾ビレ）…ホーミングレーザー
砲台１…サーチレーザー、ロングレーザー、ニードルレーザー、ツインレーザー
砲台２…ロングレーザー、ツインレーザー
砲台３…トリプルレーザー
砲台４…ロングレーザー
砲台５…ロングレーザー、ツインレーザー

GDARIUS


PLAYER1 00004000
WARNING!
A HUGE BATTLE SHIP
G.T.
IS APPROACHING FAST
CREDIT 2


PLAYER1 00004000
WARNING!
A HUGE BATTLE SHIP
G.T.
IS APPROACHING FAST
CREDIT 2

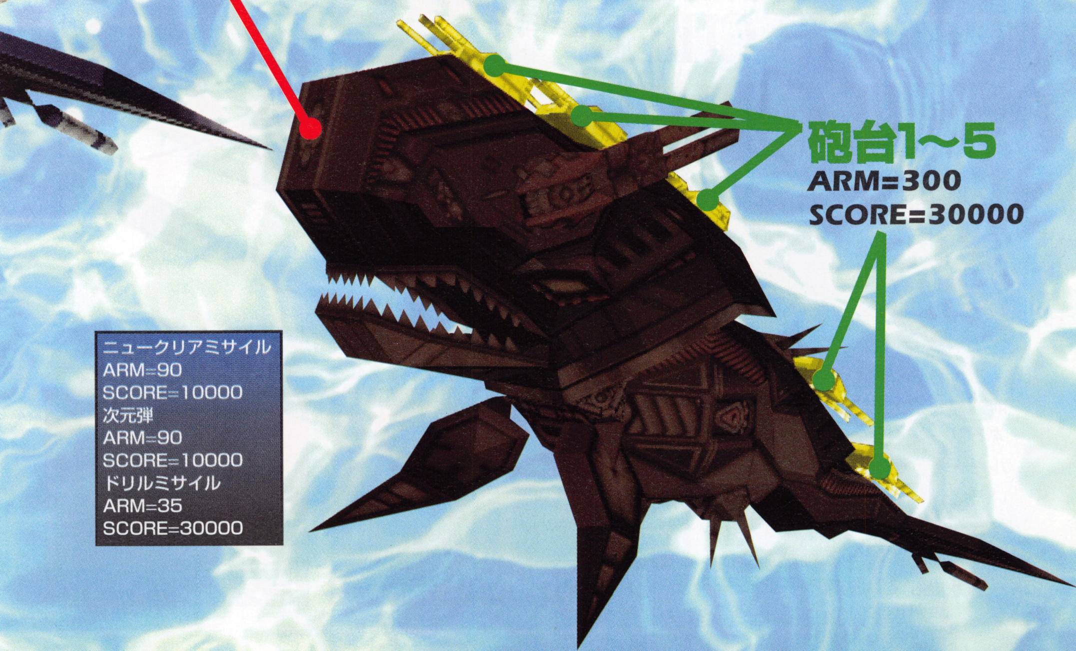

PLAYER1 00004000
WARNING!
A HUGE BATTLE SHIP
G.T.
IS APPROACHING FAST
CREDIT 2

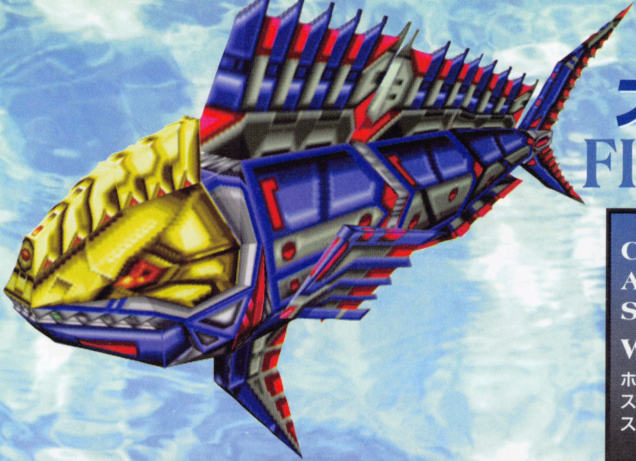

PLAYER1
WARNING!
A HUGE BATTLE SHIP
IS APPROACHING FAST
CREDIT 2


WARNING!
A HUGE BATTLE SHIP
IS APPROACHING FAST
CREDIT 2


PLAYER1 00004000
2P
PUSH BUTTON
CREDIT 2

BREAK POINT


WEAK POINT
砲台1~5
ARM=300
SCORE=30000
ニュークリアミサイル
ARM=90
SCORE=10000
次元弾
ARM=90
SCORE=10000
ドリルミサイル
ARM=35
SCORE=30000



ファーストキャプテン
FIRST CAPTAIN

CODE NAME:シイラ
ARM:400(60)
SCORE:30000

WEAPON

ホーミングミサイル
スプレイガン
スパイラルビーム

CAPTURE WEAPON



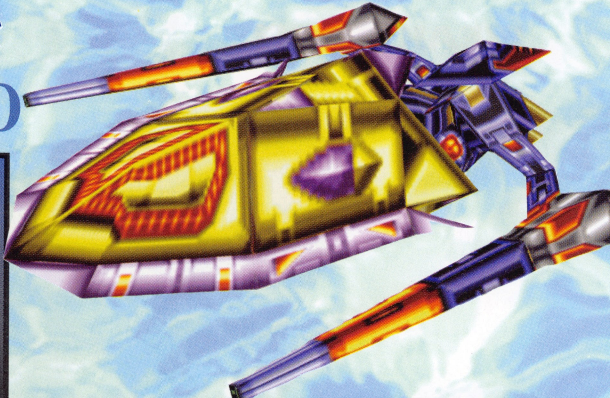
NORMAL



↓↘→+□

ホーミングミサイルとスプレイガンはショットで破壊でき、スパイラルビームは発射前にスキがあるので簡単によけられる。序盤で登場する中ボスだけあって大した攻撃はしてこないが、味方につけてしまえばとても頼りになるキャラだ。ザコにはホーミングミサイル、ボスにはスパイラルビームと使い分ければ戦闘が非常に楽になる。

クィーンズチャイルド
QUEEN'S CHILD



CODE NAME:コウイカ
ARM:480(120)
SCORE:30000

WEAPON

エネルギー弾（拡散）
エネルギー弾（ロング）
レーザー、サーチレーザー

ZONEγの対ボス戦では「女王の子」の名前通り、クイーンフォッスルの中から発進するシーンも見る事ができる。5WAYエネルギー弾が厄介なので、うかつに近寄らないこと。ヘッドパーツ破壊後は直角に曲がりながら自機を追尾するサーチレーザーも撃ってくる。放っておかずにさっさとキャプチャーしてしまおう。

CAPTURE WEAPON

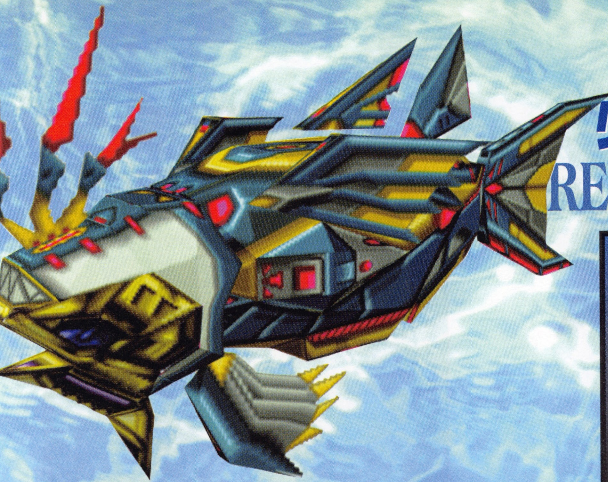


NORMAL



←↙↓↘→+□

GDARIUS



リバースディレクション
REVERSE DIRECTION

CODE NAME:サカサナマズ
ARM:750(120)
SCORE:30000

WEAPON
拡散ミサイル、
背ビレブーメラン

CAPTURE WEAPON


NORMAL


→↓↘+□

逆さにひっくり返ったような格好をしている中ボス。無骨な容貌に見合った耐久力を誇る。ミサイルが分裂する間合いより手前で攻撃すると楽にヘッドパーツを破壊できる。キャプチャー後はスキの大きい背ビレブーメランより、連射の効く分裂ミサイルを使おう。できるだけ後方から発射させると分裂弾が有効に働いてくれる。

テイルブレード
TAIL BLADE



CODE NAME:ボウエンギョ
ARM:450(200)
SCORE:30000

WEAPON
ウェーブ
広範囲ウェーブ
尾ビレ攻撃

体が細長く、あまり強そうな印象を受けないが結構な強敵だ。口から発射するウェーブはよけにくく、長く鋭い尾ビレを利用した回転切りは攻撃範囲がとても広いので注意しよう。確実にキャプチャーするなら、キャプチャーボムの無敵時間を利用して攻撃しろ。キャプチャーすると使えるようになるワイドレーザーは強力。

CAPTURE WEAPON


NORMAL


→←↙↓↘→+□



グレイストライプ
GRAY STRIPE

CODE NAME:オールドワイフ
ARM:700(200)
SCORE:30000

WEAPON

背ビレ腹ビレウェーブ
ウェーブバラまき+レーザー

CAPTURE WEAPON



NORMAL



→←↙↓↘→+□

4枚の大きなヒレが特徴の中ボス。ある程度自機を狙ってくるウェーブ攻撃は厄介だ。ヘッドパーツを壊すとさらに攻撃が激しくなるのですぐにキャプチャーボールで仲間にしてしまおう。コマンド攻撃は、口からレーザーを撃ち出しつつ4方向にウェーブをバラまく。広範囲に使えるので、ザコ退治に有効だ。

アンガーディアン
UNGUARDIAN



CODE NAME:コバンザメ
ARM:670(200)
SCORE:30000

WEAPON

背ビレウェーブ
磁力弾+レーザー

頭部に吸盤のようなパーツがついている、コバンザメタイプのキャラ。背ビレから撃ってくるウェーブは、クセのある動きでとてもよけにくい。正面での戦いは極力避けよう。キャプチャー後は磁力弾攻撃がおすすめだ。敵を追跡する上に威力もあり、口からレーザーも撃ってくれる。

CAPTURE WEAPON



NORMAL



←↓↙+□

GDARIUS



ハードアーマメント
HARD ARMAMENT

CODE NAME:ムネエソ
ARM:670(200)
SCORE:30000

WEAPON
ミサイル
三連ナパーム

CAPTURE WEAPON



NORMAL



←↓↙+□

最終面に現れるだけあり、中ボスとしては最強クラスの敵と言える。スピードのあるミサイルを連射するので苦戦を強いられる。しかしキャプチャーしてしまえばこっちのものだ。通常攻撃のミサイルも強力だが、コマンド攻撃では３発同時発射のナパームを３方向に撃ち分けることができ、敵を一掃する。

ドリームテンダー
DREAM TENDER



CODE NAME:ユメナマコ
ARM:700(200)
SCORE:30000

WEAPON
背中ウェーブ
三連ナパーム
反撃腹ウェーブ

本体にダメージを与えると自機を狙ってウェーブを撃ち返してくる。うまく上下にかわしつつ攻撃しよう。また、ヘッドパーツを破壊するとウェーブ攻撃をやめ、あらわになった口から３発のナパームを吐き出す。非常に危険なので急いでキャプチャーしよう。キャプチャー後のコマンド攻撃はナパームとウェーブの同時発射だ。

CAPTURE WEAPON



NORMAL



←↓↙+□

Rネシウム

ARM:1(12)/1(18)
SCORE:300/400
BONUS:3000/4000

CAPTURE WEAPON



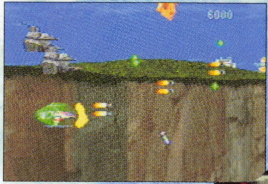
プレイヤーが最初に遭遇する敵機。一撃で破壊できるので、さっさと倒してしまおう。キャプチャーした後は素直な攻撃をしてくれる。盾には向かないが、使い勝手はいい。



Rソイド

ARM:30(25)/30(37)
SCORE:3000/4000
BONUS:30000/40000

CAPTURE WEAPON



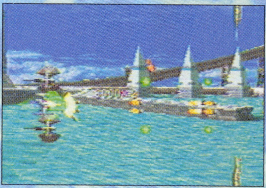
ロボットの頭のような形をした敵。動きは単純だが、やたらと堅いのでしとめにくい。この敵の編隊を全滅させれば、一挙に3万点のボーナスが入る。逃さないように。



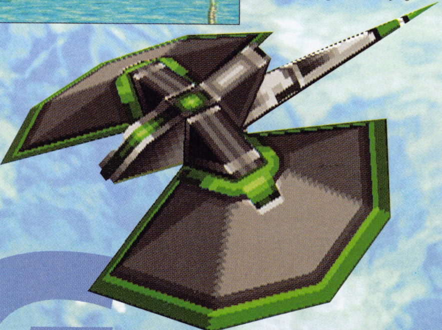
トコマF

ARM:1(15)
SCORE:300
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



単独で飛来し、回転しながら8方向に弾をバラまいて去っていくエイのような敵。破壊した時には一度に8方向へ弾を撃ってくるので、ある程度の距離をおいて攻撃しよう。



レギウム

ARM:15(20)/15(30)
SCORE:700/800
BONUS:7000/8000

CAPTURE WEAPON



上下にウロチョロ移動しながら、エネルギー弾を撃ってくる。キャプチャーした後の働きはRネシウムとほぼ一緒だが、耐久力はこちらが上で、ショットもいくぶん大きい。



GDARIUS

ジウコ

ARM:1(100)
SCORE:600
BONUS:6000

CAPTURE WEAPON



海中から飛び出し、回転しながら体当たりをしかけてくる。キャプチャー後の攻撃も体当たりで自機のそばを離れる事が多くなる。防御面では期待しない方がいいだろう。



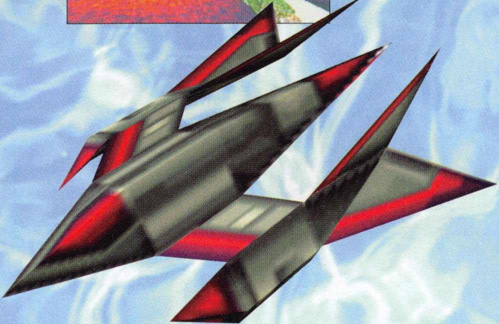
モトジーフ

ARM:1(20)/1(30)
SCORE:600/700
BONUS:6000/7000

CAPTURE WEAPON



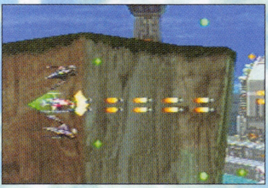
円を描きながら飛来する軽戦闘機。キャプチャーすると自機のまわりを回転しつつ弾をバラまく。一定方向の防御においては不向きだが、意外な時に助けられる事もある。



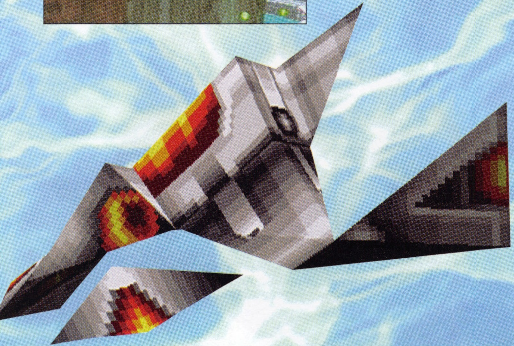
リュウキン

ARM:1(20)/1(30)
SCORE:600/700
BONUS:6000/7000

CAPTURE WEAPON



斜めにゆっくり移動しながら弾を撃ち、そのまま去っていく。キャプチャーした後の攻撃は、自機の上下に張りついて斜め前方に弾を撃つ。割と使いやすいキャラだ。



Rフェナ

ARM:10(20)/10(30)
SCORE:800/900
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



突然ワープしてきたかと思うと、3基の砲台（フェナチルド）を呼び出して自分はさっさと消えてしまう。この砲台はソリドナイト製でαビームをはじき返す性質を持つ。

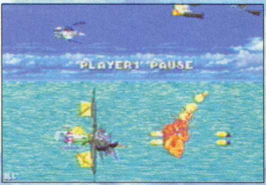


イクフィー

ARM:20(40)/20(60)
SCORE:400/500
BONUS:—

細長い鉛筆のような形をした敵だ。普段は縦にフラフラしているだけだが、ダメージを与えると先端を自機に向け突進してくる。キャプチャー後は盾になるだけで攻撃はナシ。

CAPTURE WEAPON





アイファザー

ARM:30(30)/30(30)
SCORE:1000/2000
BONUS:—

普段はあまり目立たないが、対ボス戦で何度もお世話になる事だろう。βビーム攻撃の前によく出現するので逃さないように。キャプチャーした後は良い盾になってくれる。

CAPTURE WEAPON



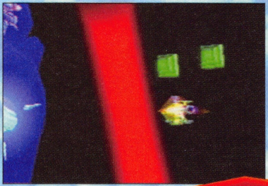


レフナイト

ARM:1(1)
SCORE:10000
BONUS:—

ほぼアイファザーと同じ。相違点は、αビームでしか破壊できない、キャプチャー後の動きが自機を追いかけるタイプ、ボス敵が撃つβビームを受け止められる、の3点だ。

CAPTURE WEAPON





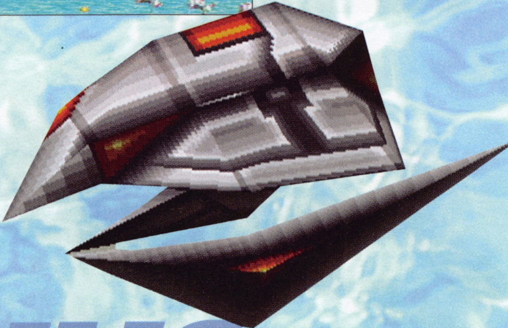
Rデリドマイド

ARM:20(30)/20(45)
SCORE:300/400
BONUS:3000/4000

大鎌のようなツメを持った敵。自機に向かって飛来し、自慢のエモノで斬りかかってくる。キャプチャー後も攻撃方法は変わらず、ツメを使って前方の敵をなぎ倒してくれる。

CAPTURE WEAPON





GDARIUS

Rミラーゼ

ARM:40(25)/40(37)
SCORE:3000/4000
BONUS:30000/40000

CAPTURE WEAPON



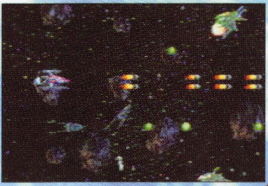
ジグザグに飛行しながら5WAYスプレイガンを撃ってくる。耐久力はあっても移動は遅く、倒すのにそれほど苦労はしないはず。全滅させて編隊ボーナスを狙おう。



Rサイクリン

ARM:1(30)
SCORE:300
BONUS:3000

CAPTURE WEAPON



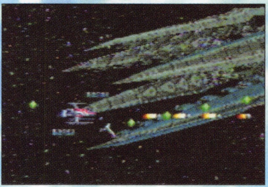
ふらふらと浮遊して弾を撃ちながら通りすぎていく。動きは遅く、放っておくといつまでも残ってジャマになる。キャプチャー後は自機の後ろを追跡しつつ弾を撃つが扱いにくい。



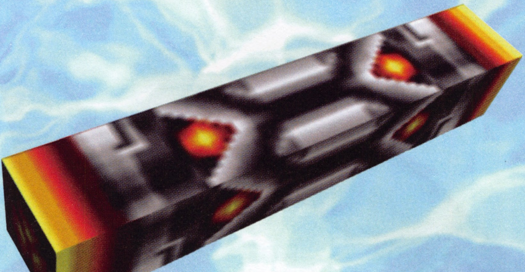
Rタノール

ARM:1(25)
SCORE:100
BONUS:1000

CAPTURE WEAPON



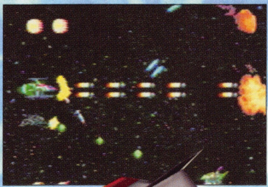
5機で編隊を組み、回転しながら移動する棒状の敵。自機の装備が最弱でも対応できるほど弱い。見かけたら軽く蹴散らしてしまおう。キャプチャーすると前後に弾を撃つ。



Rホルム

ARM:1(20)
SCORE:500
BONUS:5000

CAPTURE WEAPON



横一列に並び、上または下から飛んでくる戦闘機だ。知らず知らずのうちに撃ち落としている事が多いが、ぜひキャプチャーしておこう。敵を自動照準で攻撃してくれて便利。



Rセトア

ARM:30/30
SCORE:3000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



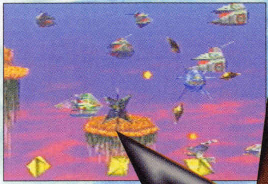


２枚の円盤がコアを挟み込むように守っている。耐久力が高い上にフェザー弾を撃ってきて非常にジャマ。キャプチャーしてもメリットはないので、早めに破壊しよう。

Rタバシ

ARM:50(20)
SCORE:3000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON





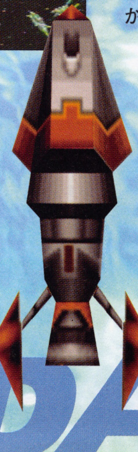
基本的な性能はRセトアと同じで、いくぶん耐久力が高い。ただし、攻撃はいっさいしてこない。この敵をキャプチャーボムとして使うと通常より大きな爆発が起こる。

Rワ・ガセハ

ARM:20(30)
SCORE:1000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



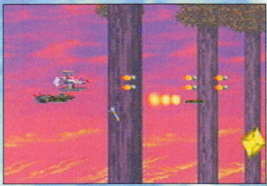


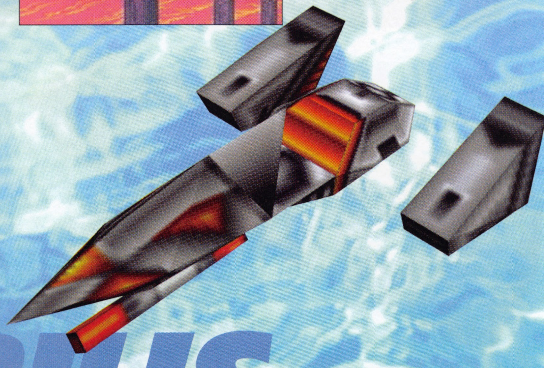
自機が遠くにいる時は何もしない。接近すると垂直方向に突っ込んでくる迎撃ミサイルのような敵だ。キャプチャー後の攻撃はないが、ボムに使えば爆発の範囲が広い。

ダケッタ

ARM:1(30)
SCORE:1600
BONUS:—

CAPTURE WEAPON





画面奥から接近し、後方からミサイルを撃ってくるイヤな敵。パワーアップアイテムを持っている場合は前方へやり過ごしてから倒そう。キャプチャー後はミサイルを撃つ。

GDARIUS

カウト

ARM:20(30)
SCORE:1000
BONUS:10000

CAPTURE WEAPON



扇状に編隊を組み、左右移動しつつレーザーを撃つ。攻撃しづらい位置にいる上、レーザーの本数も多め。キャプチャー後は上下の敵に体当たりをしかける。



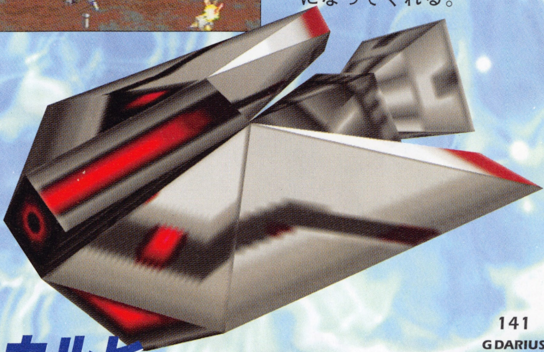
バウ

ARM:20(40)
SCORE:3000
BONUS:30000

CAPTURE WEAPON



縦に並んで出現し、弾を撃った後に隊列をくずして去っていく。その際に中央の２機は前方に突進する。キャプチャーすると自機の動きに応じて形の変わる盾になってくれる。



ヤッター

ARM:5(40)
SCORE:1000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



ランダムに移動しスプレイガンを撃ってくる、ホタルイカのような敵。キャプチャー後は自機の動きに合わせて回転しながら弾を撃つ。あらゆる角度に対応できて便利だ。



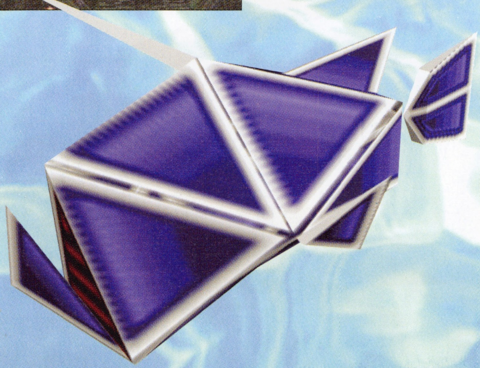
カルビ

ARM:30(40)
SCORE:8000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



一風変わった攻撃をしてくるアンコウ型の敵。ニセのアイテムを置いておき、それを取った途端に姿を現す。キャプチャーすると炎を吐いて攻撃する。破壊力は抜群。



タリーモ

ARM:1(20)
SCORE:700
BONUS:7000

CAPTURE WEAPON



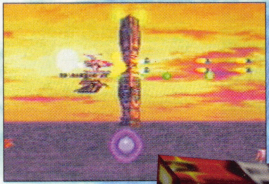
後方から、きりもみ回転をしつつ3WAY弾を撃ってくる。攻撃しづらい位置から現れるものの、マルチボムがあれば簡単に処理できる。キャプチャー後も3WAY弾を撃つ。



マジカーナ

ARM:5(30)
SCORE:1600
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



画面の左奥から蛇行しながら接近し、砲台を自機に向けてから2WAY弾で攻撃する。キャプチャーした後は自機の真下に固定され、左右に開いた砲台から弾を撃つ。



Rベンサー

ARM:10(20)/10(30)
SCORE:800
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



ホーミングミサイルで自機を迎撃する対空戦車。装弾数が1発のみで、最初の一撃を避けてしまえば無力になる。キャプチャー後の攻撃も同じミサイルだが、弾数制限はない。



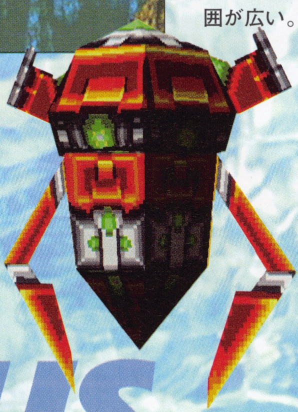
Rマヤリーク

ARM:40(20)/40(30)
SCORE:8000/9000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



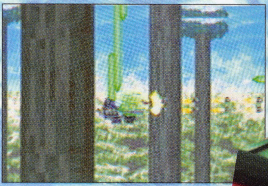
上方で待機して、自機が近寄るとゆっくり降下した後に爆発する。耐久力が高く破壊しにくい。キャプチャーしても攻撃はないが、ボムとして使った時に爆発範囲が広い。



Rベンサープラス

ARM:20(20)
SCORE:1600
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



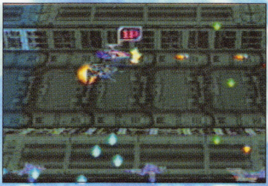
Rベンサーの強化版。サーチレーザーは上方に発射され一度しか曲がらない。下にもぐりこんでしまえば攻撃を受けずに済む。キャプチャー後の攻撃もサーチレーザーだ。



Rノウコ

ARM:10(18)
SCORE:6000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



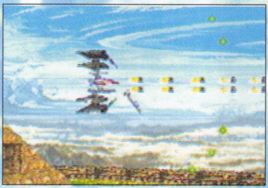
二脚式の戦闘ロボ。ピョンピョンと跳ねまわりながら3WAY弾を撃って攻撃してくる。キャプチャーするとジェット噴射で空を飛び、3WAY弾で自機を支援してくれる。



Rラムーシニ

ARM:15(20)
SCORE:800
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



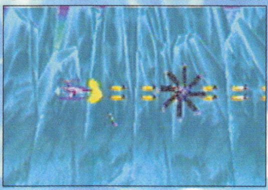
地上を左右に動きつつ攻撃してくる戦車型の敵だ。天井を移動するタイプもある。空中で3方向に飛び散る分裂弾を武器に持ち、キャプチャー後の攻撃は3WAY弾になる。



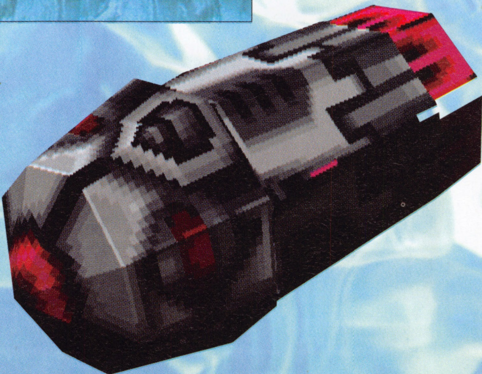
ガンプ

ARM:30(50)
SCORE:600
BONUS:6000

CAPTURE WEAPON



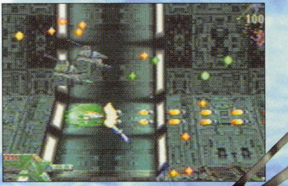
8本の足を広げ、高速回転しつつ自機に突進してくる。耐久力があり、なかなか撃破できない。キャプチャーした後は回転しながらの体当たりで敵を攻撃してくれる。



Rソイドプラス

ARM:120
SCORE:15000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



画面奥から現れ、ジグザグに移動しレーザー、ミサイル、スプレイガンを撃つ。ある程度のダメージを与えると装甲が外れてただのRソイドになり、体当たりをしかけてくる。



アイファザープラス

ARM:30
SCORE:1000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



ステージ4と5の対ボス戦時に姿を見せる。αビームの材料として大いに役立つ敵。前方に弾を撃つ以外は、基本的にアイファザーと同じアルゴリズムを持っている。



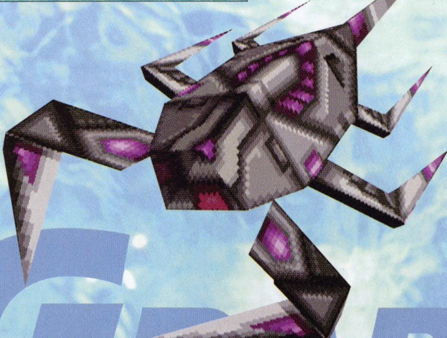
ミズリホ

ARM:40(100)
SCORE:6000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



画面奥から背後へまわりこみ、2本のツメで自機をはさもうとする。その後6発のミサイルを撃って去っていく。キャプチャーした後は敵を追いかけ、ツメで攻撃する。



ルオート

ARM:80(30)
SCORE:7000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



分裂するエネルギー弾を撃ってくる。キャプチャー後の攻撃もこのエネルギー弾だ。5体のソリドナイトで防御しているので、中心の1体を壊してから攻撃しよう。

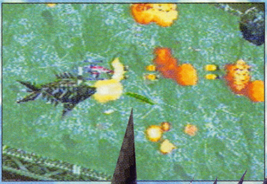


GDARIUS

セヤーハー

ARM:80(40)
SCORE:6000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



画面の手前から出現する小型戦艦。3体のソリドナイトを正面の護衛につけている。キャプチャーする前もキャプチャーした後もホーミングミサイルを使った攻撃をする。



ノウコマスター

ARM:100(30)
SCORE:10000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



巨大になったRノウコで、装備も強化されている。4連装のホーミングミサイルは強力だ。キャプチャー後はジェットで飛び、3WAY弾とミサイルで弾幕を張ってくれる。



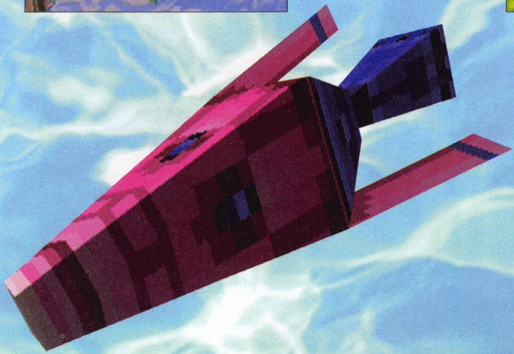
エクリプスミサイル

ARM:20(40)
SCORE:1000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



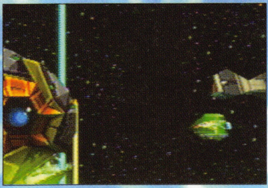
ZONE αエリアAのボス、エクリプスアイが撃ってくるミサイルだ。自機を狙って直線的に飛んでくる。キャプチャー後にボムとして使用すると広範囲に爆発する。



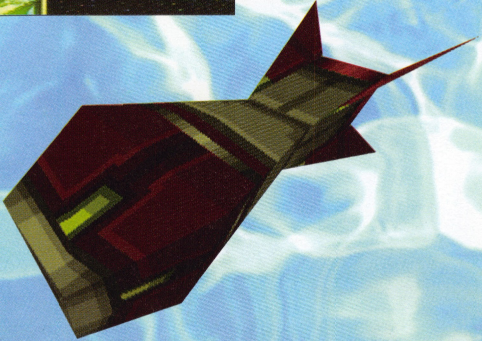
パンツァーグレネード

ARM:20(40)
SCORE:2000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



ZONE ζのボス、アブソリュートディフェンダーが口から発射してくる。一定の距離を進むと爆発し、フェザー弾を16方向に飛び散らせる。破壊すると弾を撃ち返す。



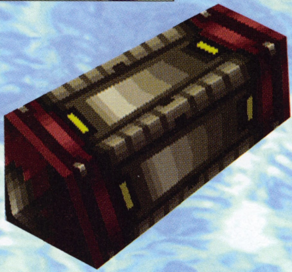
浮遊機雷

ARM:25(20)
SCORE:1600
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



ZONE ι のボス、エイトフィートアンブレラが射出する。くるくるまわりながら移動し、しばらくすると爆発を起こす。破壊すると爆発せずにスプレイガンをまき散らす。



イルカ弾

ARM:30(40)
SCORE:5000
BONUS:—

CAPTURE WEAPON



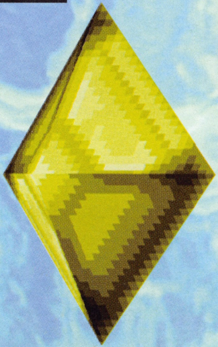
ZONE ο のボス、G.T.が口から撃ち出すイルカ型のミサイル。レーザーを撃ちながら移動する。キャプチャー後は自機の上下に固定され、前方にレーザーを発射する。



ソリドナイト

ARM:50/50
SCORE:7000/8000
BONUS:—

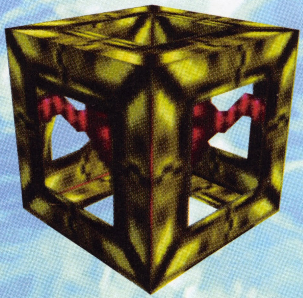
金色に輝く８面体。αビームを遮断する性質を持っている。その特性から、いくつかの兵器で装甲板として利用されている。



Rヤズカ・タカーミィ

ARM:1/1
SCORE:100/200
BONUS:—

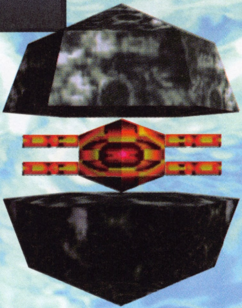
対ボス戦時のみ登場。ステージ１～４では３分、ステージ５では６分を経過すると出現する。ソリドナイト製でαビームは無効。



GDARIUS

シーキッツ

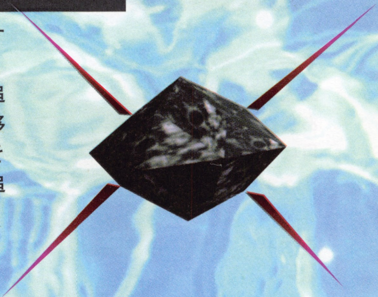
ARM:20
SCORE:3000
BONUS:—



隕石の中に隠された レーザー砲台。普段はただの隕石に見えるが、自機に接近すると岩を開いてツインレーザーを連射してくる。

エムキッツ

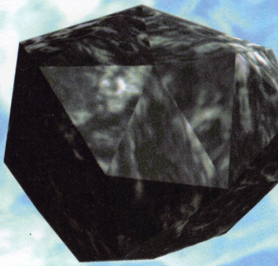
ARM:30
SCORE:1000
BONUS:—



4本のアンテナが特徴の隕石だ。出現後、自機を追いかけるように移動する。しかしその動きは遅く、追尾能力も低い。

オーキッツ

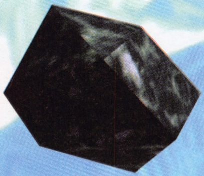
ARM:40
SCORE:5000
BONUS:—



宇宙空間を漂う巨大な岩。耐久力があり破壊しづらい。破壊してもなお、4つのエスキッツに分裂して自機の進撃をはばむ。

エスキッツ

ARM:1
SCORE:100
BONUS:—



小型の隕石だ。簡単に破壊できるが、数が多いと思いのほかジャマになる事も。パワーアップアイテムを持っている場合がある。

Rリモナー

ARM:15
SCORE:200
BONUS:—



ゆっくりと直進するアメーバ状の敵。ダメージを与えると小さく2つに分裂し、その状態で更にダメージを与えれば破壊できる。

Rラワガス

ARM:70
SCORE:5000
BONUS:—



自機が近寄ると下降してくる。攻撃を加える事で更に下降させる事ができる。逃げ道を確保したい時はこの特性を利用しよう。

ソリドミサイル

ARM:50
SCORE:10000
BONUS:—

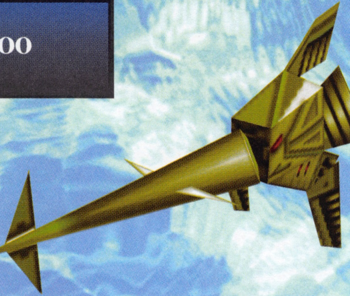
ソリドナイトで作られている巨大なミサイル。あらゆる場面で目にする事ができるポピュラーな敵だ。当然αビームは通用しない。



ミーカラム

ARM:100
SCORE:10000
BONUS:—

自機をしつこく追いまわし、体当たり攻撃をしかける。画面外に出ても戻ってくる事があるので油断しない事。αビームは無効だ。



タリウ

ARM:10
SCORE:800
BONUS:8000

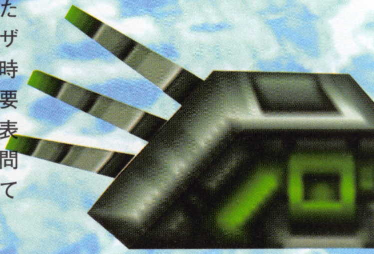
7体1組で出現するアメーバのような敵だ。中央にいるタリウを破壊すると、フォーメーションを崩して散り散りに去っていく。



Rタジフ

ARM:5/5
SCORE:800/900
BONUS:—

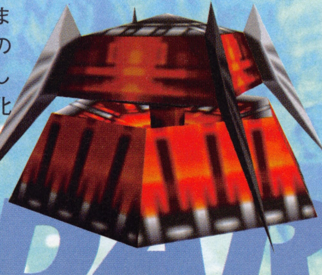
3連砲を備えた固定砲台。フェザー弾を3方向同時に撃ってくる。要塞内部や隕石の表面など、天地を問わずに設置されている。



カサーオ

ARM:20/20
SCORE:1000/1100
BONUS:—

自機が接近すると上部パーツが飛び上がり、左右に弾を撃つ。上部または下部パーツのどちらかを破壊してしまえば無力化する。



Rカオミート

ARM:5/5
SCORE:800/900
BONUS:—

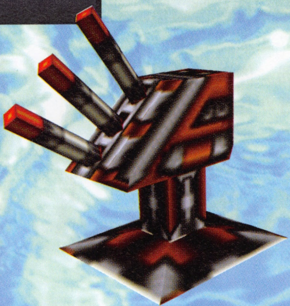
紫色の固定砲台。左右に揺れながら飛ぶ弾を発射してくる。この弾はスプレイガンと同様、ショットで破壊する事ができる。



ウィンタジフ

ARM:5
SCORE:2000
BONUS:—

3発のホーミングミサイルを同時に発射する。ミサイルは本体にしか当たり判定がなく、バックファイヤーに触れても平気だ。



Rメズヒ

ARM:10
SCORE:800
BONUS:—

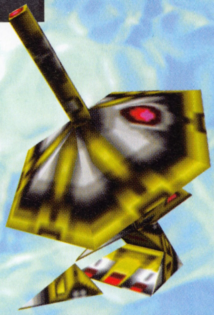
自機をサーチするミサイルで攻撃してくる地上基地。壊し損ねると背後から攻撃を受ける事になるので十分に注意しよう。



Rトモマヤ

ARM:5
SCORE:1600
BONUS:—

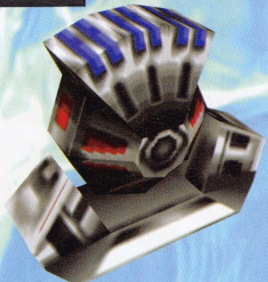
パラボラアンテナのような形状をしたレーザー砲台だ。斜めに構えた砲門から、ショートレーザーを撃って攻撃してくる。



ノヴ

ARM:50
SCORE:5000
BONUS:—

5本のワイヤーを扇状に射出する。これに接触すると自機のスピードが落ちる。他の敵とのコンビネーションに注意しよう。



RノウコキャリアーB

ARM:30
SCORE:4000
BONUS:—

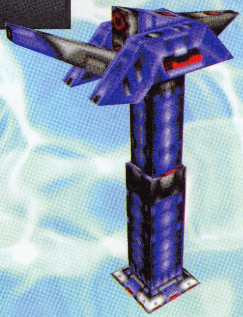
画面奥から現れ、2機のノウコを投下してから去っていく。装甲がソリドナイトで形成されているため、αビームは無効だ。



マヤルマ

ARM:20
SCORE:800
BONUS:—

伸縮自在の砲塔からスプレイガンをバラまいて攻撃する。砲台としては耐久力が高め。狭い地形のステージではジャマな存在だ。



Rジツミ

ARM:5
SCORE:800
BONUS:—

天井に設置された固定砲台だ。自機の方向に向けて３WAYフェザー弾を撃ってくる。破壊し損ねると、いつまでも狙ってくるぞ。



ラムツマ

ARM:400
SCORE:10000
BONUS:—

４本脚の陸上兵器。体に付いた砲台から自機を狙ってレーザーを撃ってくる。とても頑丈だがαビームを使えば簡単に倒せる。



Rノウコキャリアー A

ARM:120
SCORE:15000
BONUS:—

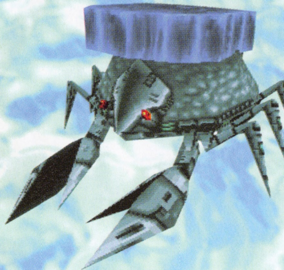
画面奥から現れ、４機のノウコを投下する。その後、装甲を外して体当たりをしかけてくる。装甲がある時はαビームが効かない。



ヅ・ラプーマX

ARM:40
SCORE:30000
BONUS:—

右のハサミから撃ち出すエネルギー弾は画面端で、3方向に分裂する。氷で背中の弱点を隠している。



ガッコース

ARM:60
SCORE:10000
BONUS:—

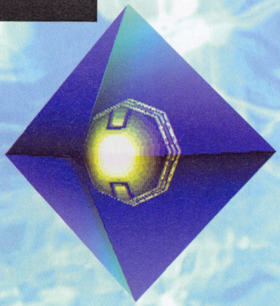
画面端から登場し、体当たりをしかけてくる。ボスにひけをとらないほどの巨体だが、動きは直線的で簡単に回避できる。



ノオ

ARM:135
SCORE:15000
BONUS:—

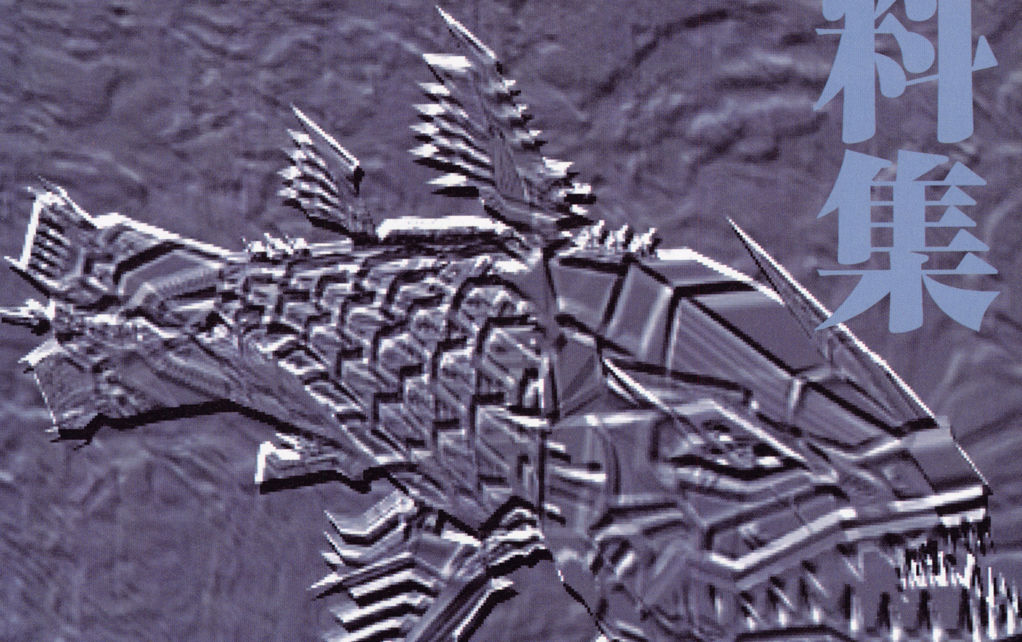
中心のコアから、ソリドナイト、Rラワガス、ヤッター、タリウのいずれかを生み出してくる。αビームでは破壊できない。



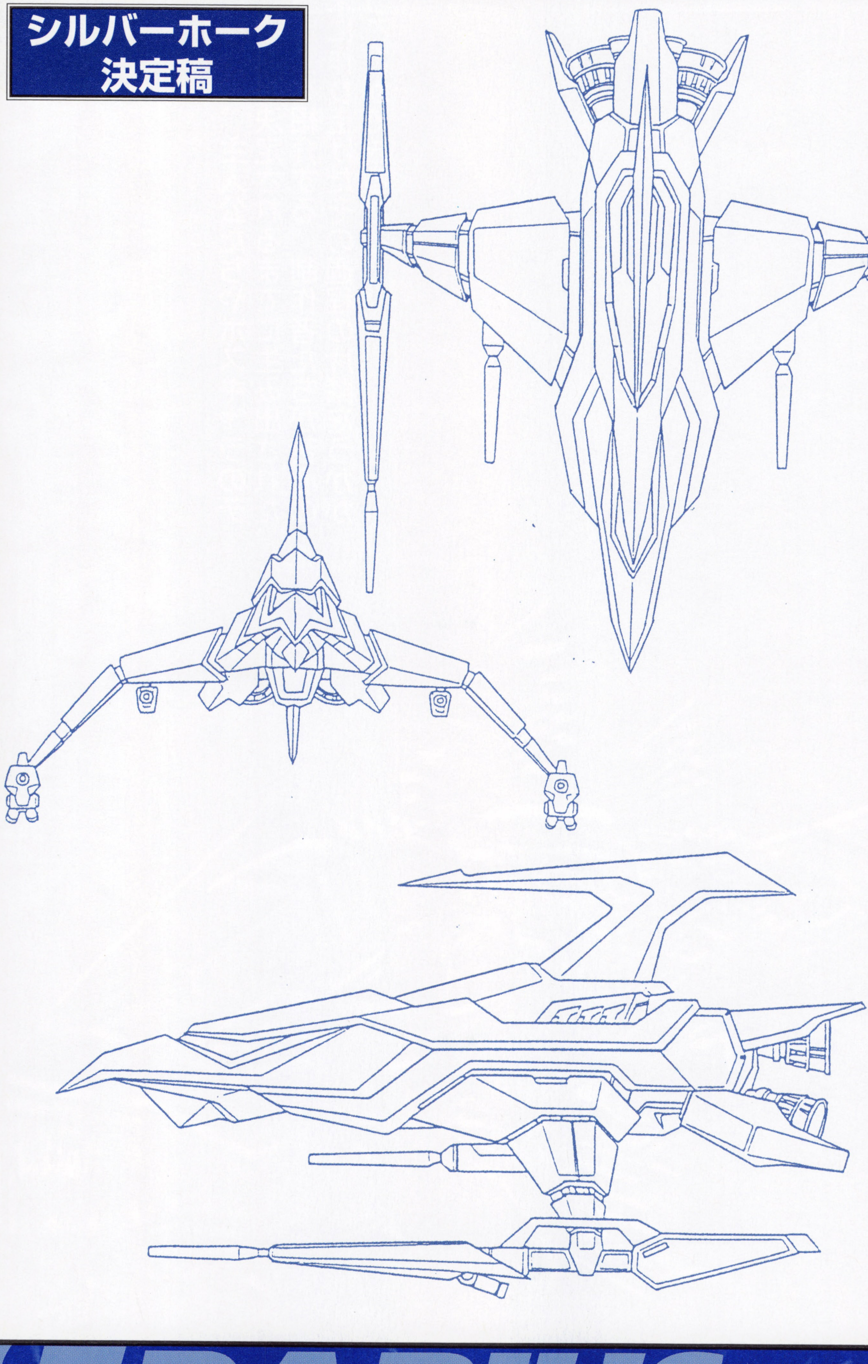
G DARIUS

設定資料集

ここでは、主人公たちやボスキャラのデザインが決定されるまでに生み出された、設定画を紹介する。制作者たちが苦心の末に作り上げたその過程の片鱗をうかがうことができるだろう。

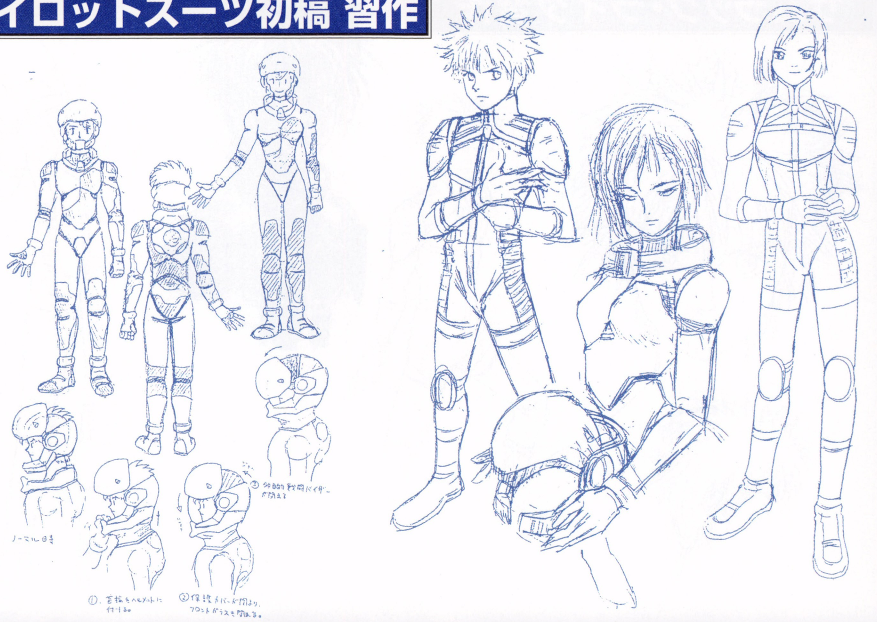


シルバーホーク
決定稿

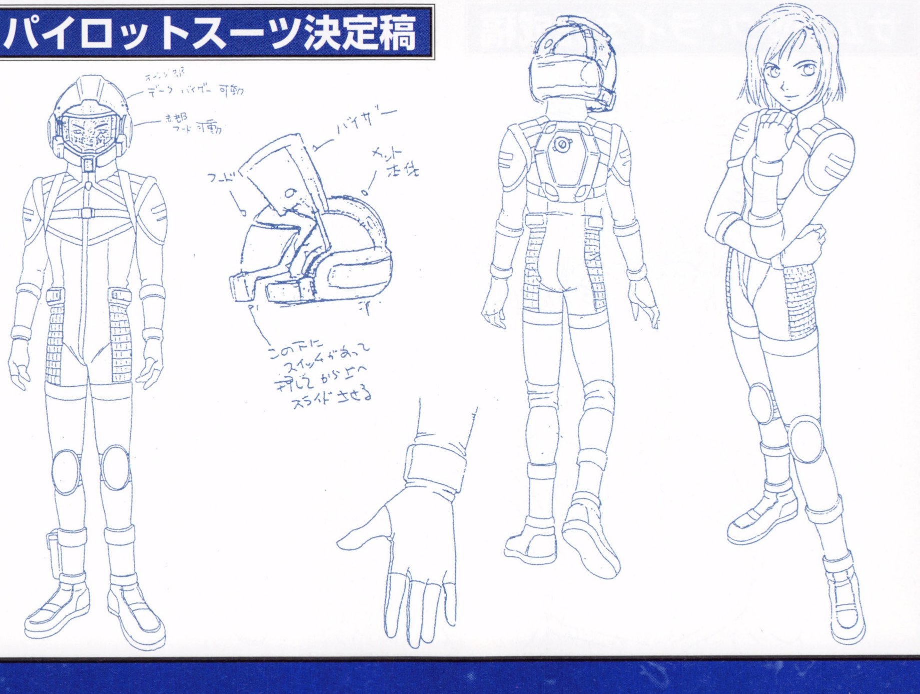


G DARIUS

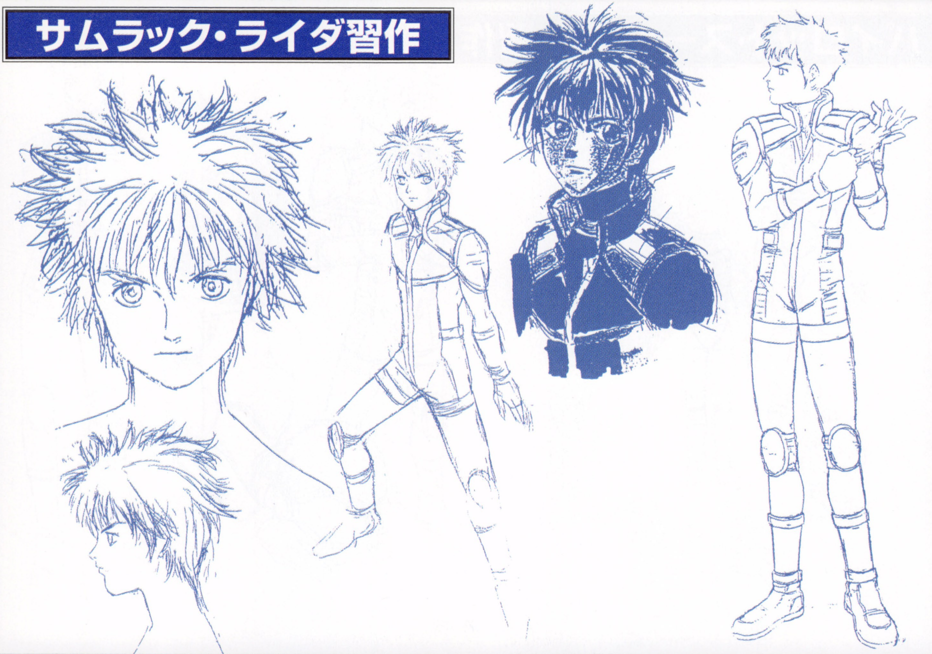
パイロットスーツ初稿 習作



パイロットスーツ決定稿



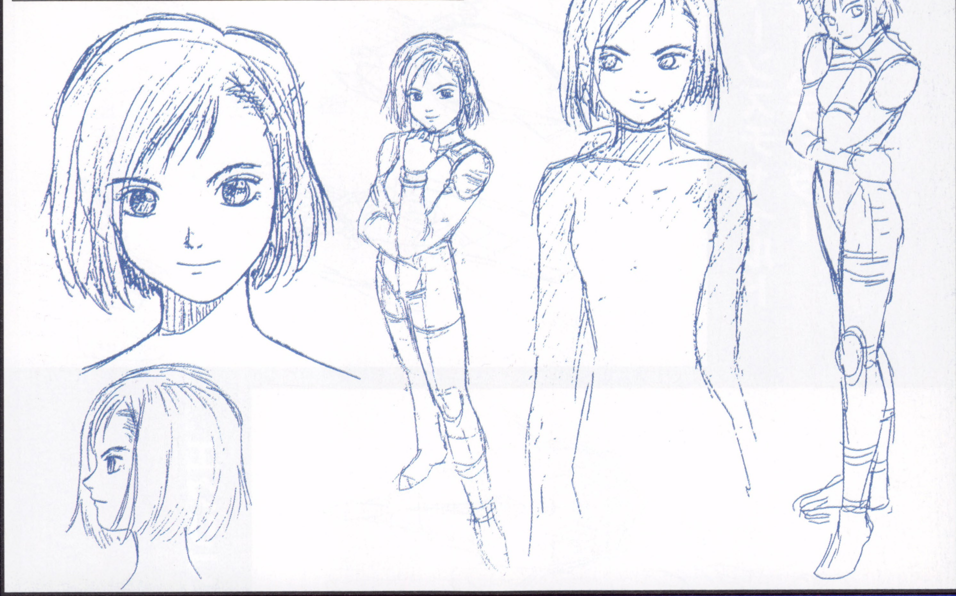
サムラック・ライダ習作



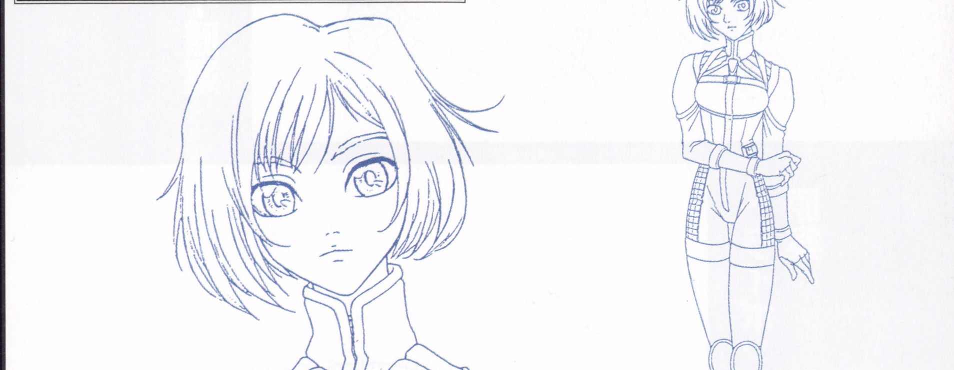
サムラック・ライダ完成稿



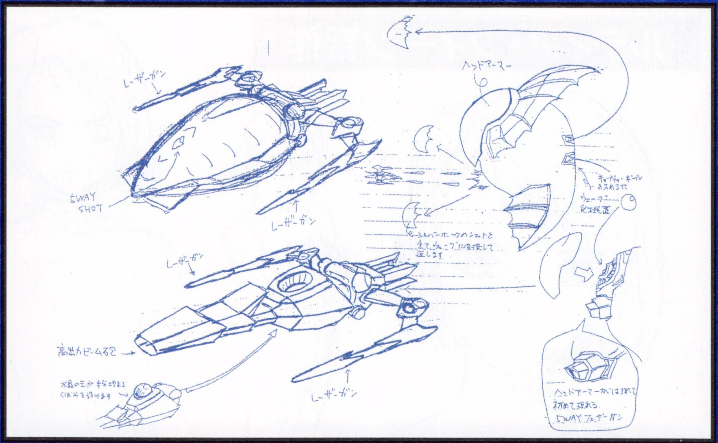
ルティア・フィーン習作



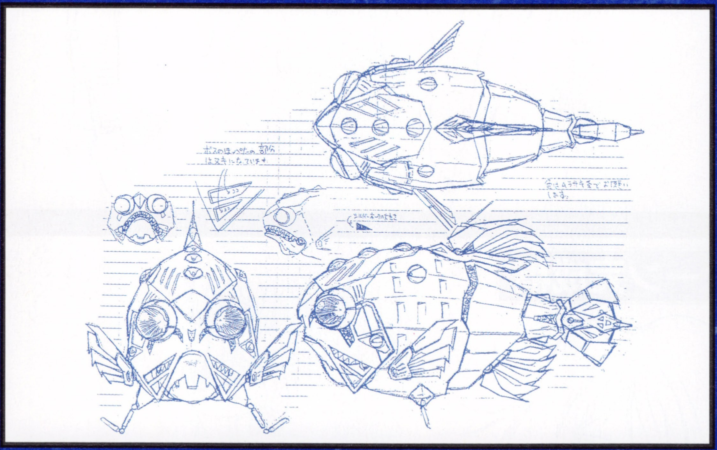
ルティア・フィーン完成稿



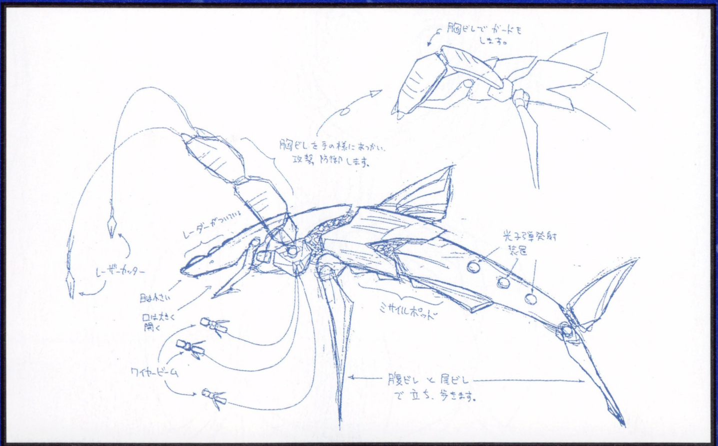
クィーンズチャイルドドリームテンダー原案



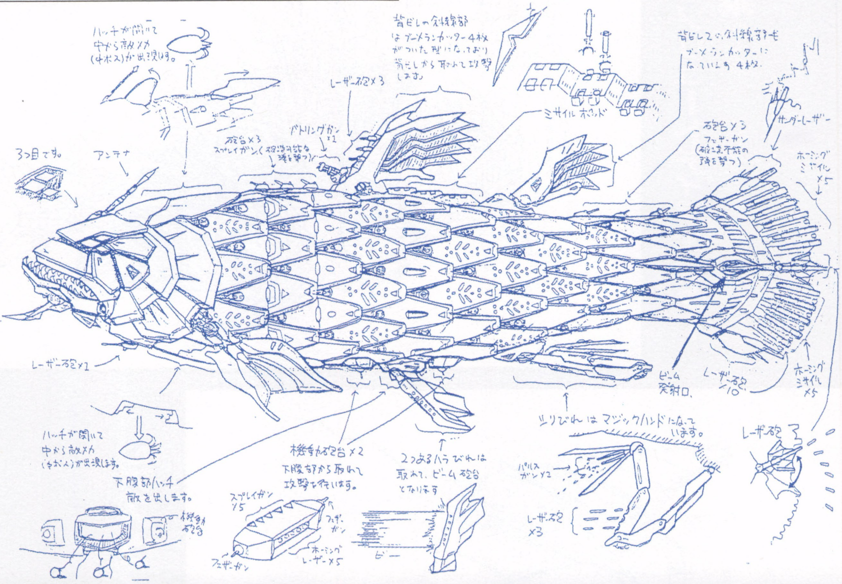
エクリプスアイ原案



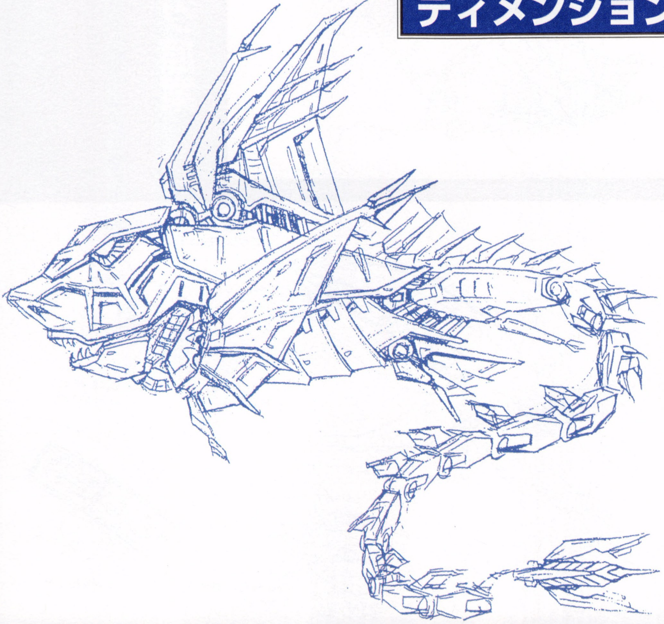
トライポッドサーディン原案



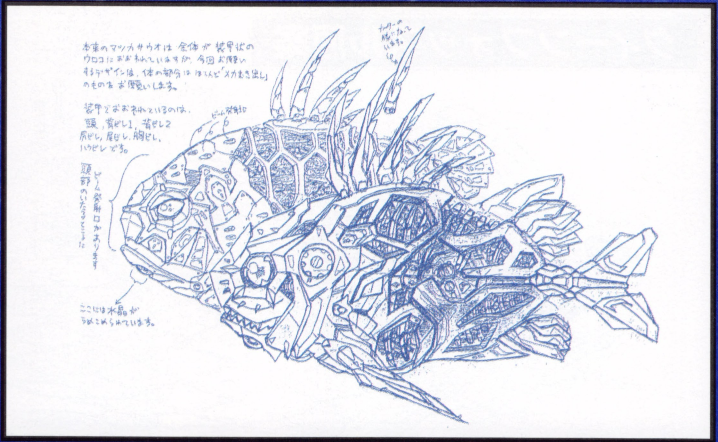
クィーンフォッスル原案



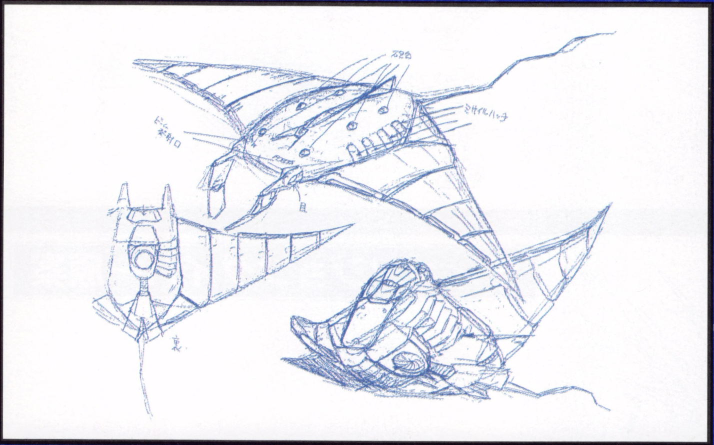
ディメンジョンダイバー原案



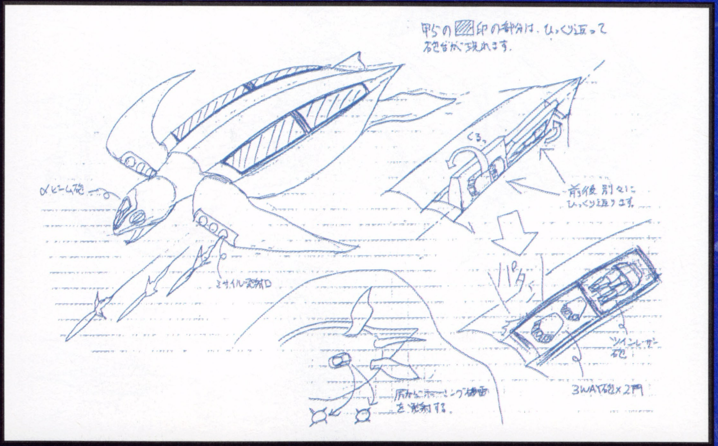
アブソリュートディフェンダー原案



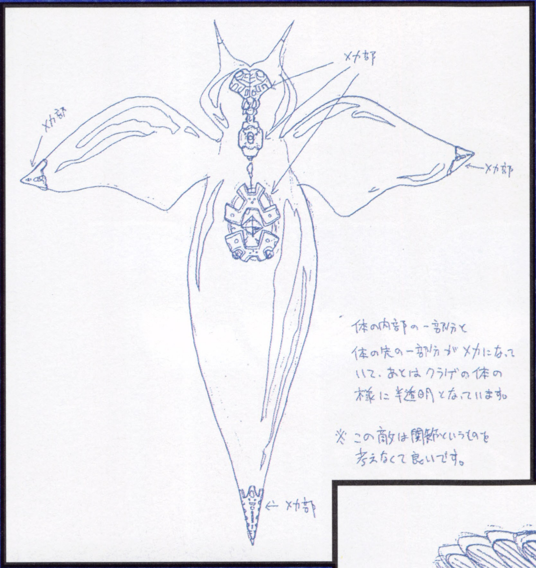
デスウィング原案



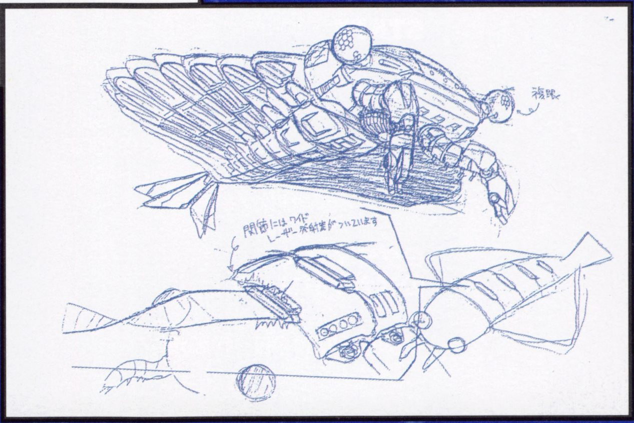
ヘビーアームズシェル原案



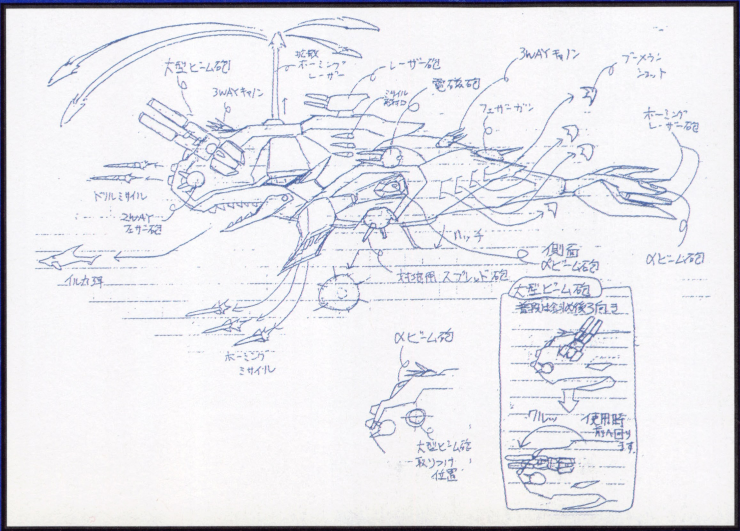
ジ・エンブリオン原案



アコーディオンハザード原案



グレートシング原案



Gダライアス

DARIUS

公式ガイドブック

STAFF

編集	第一書籍編集部　田谷順一
構成	大川直人(STUDIO HARD/TEAM4)
執筆	KANO-18　緒方うじ郎　大川直人
編集協力	山崎 聡　谷 俊宏(STUDIO HARD/TEAM4)
デザイン	神谷華江(STUDIO HARD/SOMKA)　藤田 正
マップ	サンダイアル

Gダライアス
公式ガイドブック

1998年4月13日　初版発行

発行人　小島文隆

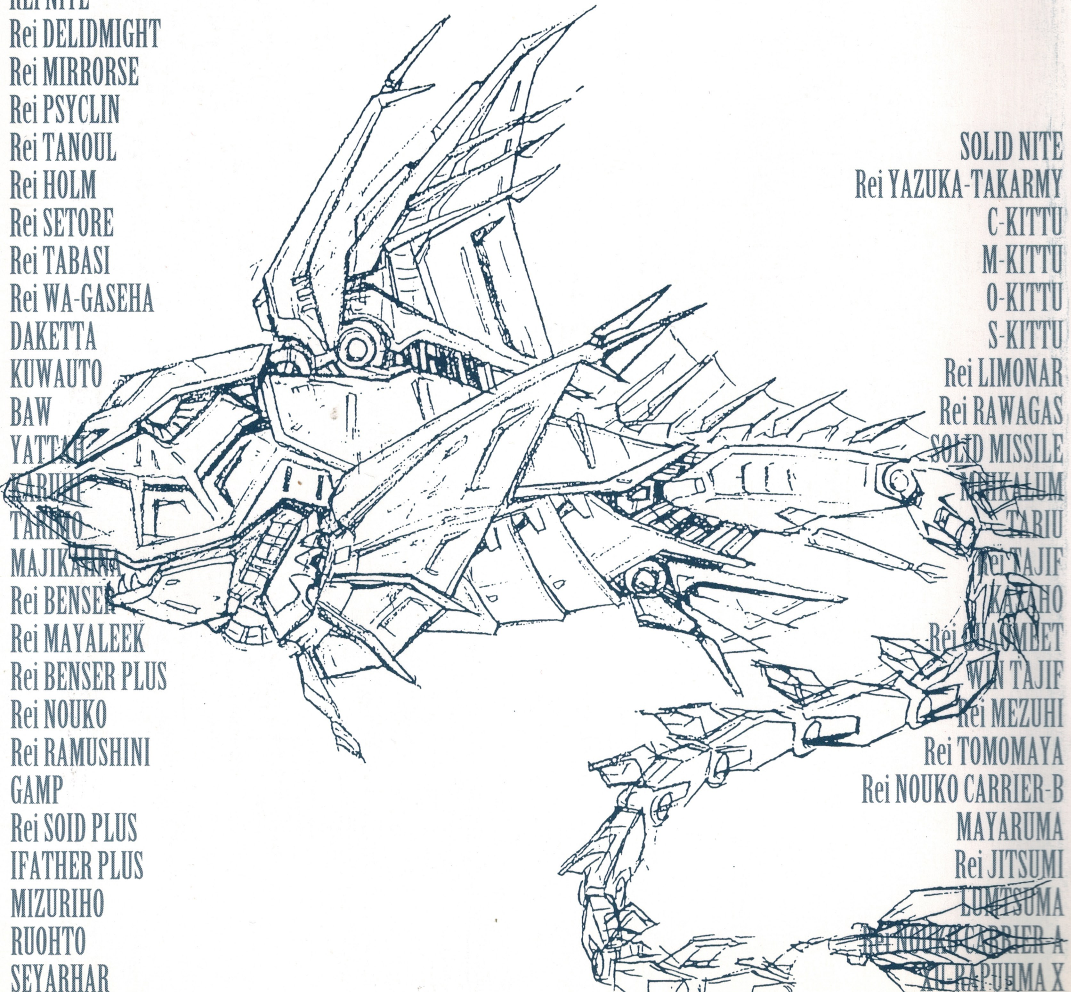
編集人　塩崎剛三

発行所　株式会社アクセラ
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
TEL　03-3464-8222　編集部
※受け付け時間は祝・祭日を除く火曜日から木曜日の
14時から17時です。
03-3464-8285　販売部

印刷所　共同印刷株式会社

ISBN4-900952-84-2　C 0076

Rei NESIUM
Rei SOID
TOKOMA.F
REGIUM
JIUKO
MOTOJIHFU
RYUKIN
Rei PHOENA
IKUFEE
IFATHER
REFNITE
Rei DELIDMIGHT
Rei MIRRORSE
Rei PSYCLIN
Rei TANOUL
Rei HOLM
Rei SETORE
Rei TABASI
Rei WA-GASEHA
DAKETTA
KUWAUTO
BAW
YATTAH
KARUHI
TARIMO
MAJIKAHNA
Rei BENSER
Rei MAYALEEK
Rei BENSER PLUS
Rei NOUKO
Rei RAMUSHINI
GAMP
Rei SOID PLUS
IFATHER PLUS
MIZURIHO
RUOHTO
SEYARHAR
NOUKO MASTER
ECLIPSE MISSILE



SOLID NITE
Rei YAZUKA-TAKARMY
C-KITTU
M-KITTU
O-KITTU
S-KITTU
Rei LIMONAR
Rei RAWAGAS
SOLID MISSILE
MIHKALUM
TARIU
Rei TAJIF
KAZAHO
Rei GUASMEET
WIN TAJIF
Rei MEZUHI
Rei TOMOMAYA
Rei NOUKO CARRIER-B
MAYARUMA
Rei JITSUMI
LUMTSUMA
Rei NOUKO CARRIER-A
XU-RAPUHMA X
GATTCOSE
NO

Rei NESIUM
Rei SOID
TOKOMA.F
REGIUM
JIUKO
MOTOJIHFU
RYUKIN
Rei PHOENA
IKUFEE
IFATHER
REFNITE
Rei DELIDMIGHT
Rei MIRRORSE
Rei PSYCLIN
Rei TANOUL
Rei HOLM
Rei SETORE
Rei TABASI
Rei WA-GASEHA
DAKETTA
KUWAUTO
BAW
Rei MAYALEEK
Rei BENSER PLUS
Rei NOUKO
Rei RAMUSHINI
GAMP
Rei SOID PLUS
IFATHER PLUS
MIZURIHO

SOLID NIT
Rei YAZUKA-TAKARM
C-KITT
M-KITT
O-KITT
S-KITT
Rei LIMONA
Rei RAWAGA

ISBN4-900952-84-2
C0076 ¥1200E
9784900952843
1920076012006
株式会社アクセラ
定価：本体1200円（税別）

